180

PLAYSTATION 3 • XBOX 360 • Wii • PC • PLAYSTATION 2 • NINTENDO DS • PSP • MOBILE

POWER UNLIMITED

HET GROOTSTE GA VA ENELUX



FALLOUT 3
THE BOMB!

ALLTIME RECORDS!
8 GOLD AWARDS!!
2 PERFECTE SCORES!!!

GEARS OF WAR 2
BRUUT & BRILJANT

LITTLEBIGPLANET
LACHEN, BOUWEN, BRULLEN

TOKYO GAME SHOW 2008
7 PAGINA'S GAMES & PLEES

PRINCE OF PERSIA

PLUS: HET BLOED DRUIPT UIT DE Wii MET MADWORLD • BAYONETTA IS GEIL EN GROF • OPEN BRIEF AAN MOLYNEUX OVER FABLE II • FANTASTISCHE UITBREIDING VOOR WORLD OF WARCRAFT • OUDERWETSE FUN IN RED ALERT 3 • GENIETEN VAN BEKENDE KOST IN CASTLEVANIA: ORDER OF ECCLESIA • RESISTANCE 2 KNALT SNOEIHARD TERUG • PU GUITAR HERO BAND ZET UITGEVERIJ OP Z'N KOP • NBA 2K9 SCOORT GOUDEN DRIEPUNTER • VERRASSING VAN DE MAAND: DISASTER DAY OF CRISIS • LARA WEER IN GROOTSE VORM IN UNDERWORLD • MIRROR'S EDGE BRENGT PARCOURS VERBLUFFEND IN BEELD • SCHEUREN DOOR DE BLUBBER MET MOTORSTORM PACIFIC RIFT • SPIDER-MAN • NEED FOR SPEED UNDERCOVER • PRIMEUR: COLIN MCRAE DiRT 2 • EN VEEEEEEEL MEER...

DEC'08 € 3.85 WWW.PU.NL


AT LAST, THE LINE BETWEEN ANIMATION AND GAMING
TRULY DISAPPEARED* !
*THIS IS AN ACTUAL SCREENSHOT FROM THE GAME
NARUTO
ULTIMATE NINJA
STORM
PLAYSTATION 3
12+
www.pegi.info
BAN DAI
BANDAI NAMCO Games
CyberConnect2
www.naruto-videogames.com
PLAYSTATION 3
© 2002 MASASHI KISHIMOTO All rights reserved.
Game designed by NAMCO BANDAI Games Inc. Published by NAMCO BANDAI Games Europe SAS. Distributed by Atari Europe SASU

BABES & GAMES

Waar we het vroeger nog met Ms. Pac-Man moesten doen, zijn inmiddels echte modellen niet meer weg te denken uit games. Of tenminste, hun digitale versie dan. Los van de vraag of ze daadwerkelijk wat toevoegen aan de game (dat verschilt nog wel eens), levert het voor ons in elk geval vaak leuke situaties op.
Zo kon je in het vorige nummer Maarten zien glunderen op de foto met porno-actrice Tera Patrick. En de afgelopen maand konden we Alison Carroll een handje schudden, iemand wiens modellencarrière een vlucht heeft genomen dankzij haar digitale evenbeeld.
Het is inmiddels een feit dat (net zoals met muziek en games) babes en games onlosmakelijk met elkaar verbonden zijn. En om dat nog eens extra te benadrukken, hebben we deze maand een ludieke actie met de uitgever van Prince of Persia en Far Cry opgezet, check de posters bij dit nummer maar eens!
Heb je dit gedaan, surf dan ook gelijk naar onze totaal vernieuwde website en volg ons voorbeeld. Dan maak je gelijk kans op eeuwige roem in de volgende PU en de hele najaarsline-up van Ubisoft! Daar moeten toch wel wat vrouwen voor te porren zijn...
Ps. Ben je op onze nieuwe site, vergeet dan niet je mening op het speciaal daarvoor geopende forum topic achter te laten. Want het is natuurlijk ook jullie nieuwe site!

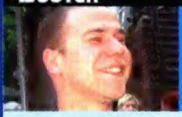


Niels

DE REDACTIE

Hun oogjes zijn kleiner dan ooit vanwege chronisch slaapgebrek, maar wat moet je anders? Zelden verschenen er zoveel topgames in zo'n korte tijd, en als professioneel gamer dien je ze eigenlijk allemaal gespeeld te hebben. Toch?

WOUTER



Normaal gesproken leef ik een leven van chaos en onregelmatigheid, maar deze maanden niet. Ik heb elke avond een doel, elke minuut van mijn vrije tijd een missie of een queeste. Of het nu zat worden met mijn vrienden is of Super Mutants afmaken in Fallout 3, ik heb alles onder controle. Was het hele jaar maar zo...

JEROEN



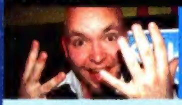
Volgens mij hadden we toch een deal dat we voor iedere Gold Award een extra vrije dag zouden krijgen? Die was toch in het leven geroepen om ervoor te zorgen dat we van al die vette games zouden kunnen genieten? Anders houden we toch geen tijd meer over? Toch? Niels?

J.J.



Ik overweeg een klacht in te dienen bij het Hooggerechtshof voor de rechten van de mens. Hoe kan ik namelijk uren maken in FIFA 09 als ik ook nog Far Cry 2, Fallout 3, Resistance 2, Gears of War 2, Mirror's Edge en Prince of Persia moet spelen? Zou het een complot zijn om ons gamers gek te maken?

JURJEN



Volgens mij is het niet zo dat alle goede games in twee maanden tijd gepropt worden. Voor Wii-bezitters zeker niet. Voor hen was de eerste helft van 2008 met titels als No More Heroes, Boom Blox, Zack & Wiki, Mario Kart en Okami in ieder geval stukken interessanter dan de tweede.

JAN



Het probleem is veel groter. Door de enorme toename van het aantal Gold Awards is de goudprijs drastisch gezakt, en dat net nadat ik m'n spaartegoeden in IJsland had omgezet in edelmetaal! Het zijn inderdaad barre tijden.

STEVEN



Het is misschien wel allemaal een beetje veel in deze periode. De stapel games die ik heb liggen, maakt mij soms wat onrustig (een luxe probleem, ik weet het). En de release van Wrath of the Lich King hijgt ook in mijn nek. Maar ik laat me niet gek maken. Zo geniet ik nu voor de tweede keer van Fallout 3, ditmaal met een ander personage en een andere speelstijl... op de PC!

ED



Hoewel ik nauwelijks game, heeft die stortvloed aan topspellen ook voor mij gevolgen. Ten eerste hebben we een extra dikke PU om al die games te kunnen bespreken, en ten tweede kan ik me op de redactie nauwelijks concentreren omdat die gasten hier de godganselijke dag zitten te ouwehoeren over hun game-ervaringen van de afgelopen nacht.

MAARTEN



Ik word gek! Ik ben net begonnen met Far Cry 2 maar moet BioShock PS3 nog spelen en kan niet onder m'n dagelijkse FIFA 09 sessie uit. En dan is daar nog LittleBigPlanet, Fallout 3, Dead Space, Call of Duty 5 en The Wrath of the Lich King... Ik kan me niet herinneren dat ik dit ooit heb meegemaakt. Zelfs al neem ik een maand vrij, dan ben ik nog niet klaar met deze shitload aan übergames! RAAAAAAHHH!!

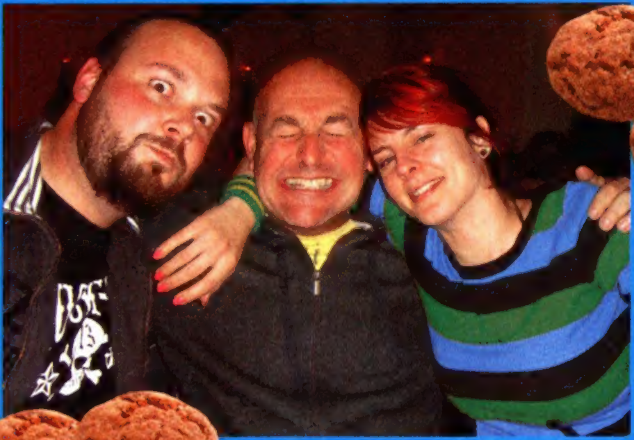
NIKS, DRUGS & ROCK AND ROLL

Ze noemen zich de Moustache Monotremes, al weten ze vermoedelijk zelf niet wat dat betekent. Dagenlang teisterden Jeroen, Jurjen, Maarten en Wouter hun omgeving met vals gezang en verkeerd getimede noten maar dat mocht de pret niet drukken. Guitar Hero World Tour werd gespeeld met een fanatisme waar menig professionele artiest een voorbeeld aan kan nemen.
Alleen Wouter was na afloop van de sessies een beetje down. "Ze beloofden me seks, drugs en rock and roll, maar ik heb nog geen groupie gezien. Nu ik erover nadenk: ik heb al geen seks meer gehad sinds het eerste deel van Guitar Hero uitkwam!"



IN VORM

Je kunt geen PU pagina opslaan of je ziet wel een van onze lelijke koppen voorbijkomen. Er zijn echter twee mensen die jullie nooit in het blad zien maar het zeker verdienen eens in het zonnetje te worden gezet, namelijk de vormgevers van ons prachtige tijdschrift. Die gast links zal je wel bekend voorkomen, da's Melle van Gamekings en rechts zie je Marije die de eindverantwoordelijkheid voor de vormgeving draagt.
En die gast in het midden? Tja, dat is er weer zo eentje van de PU die per se met z'n lelijke hoofd op de foto moest.



UIT DEN OUDEN DOOSCH

Misschien (net) niet de beste, maar vermoedelijk wel de mooiste game van deze maand vinden we terug op de cover van dit nummer. Prince of Persia is een titel die alle gamers bekend in de oren zal klinken, niet zo vreemd voor een van de meest gepoorte spellen aller tijden waarvan het eerste deel bijna twintig jaar geleden verscheen! Negen jaar geleden stond De Prins ook al eens op de cover en daar heb ik goede herinneringen aan. De game werd toen in Nederland uitgegeven door een klein bedrijfje dat zó blij was met onze cover dat ze mij als hoofdredacteur (ik nam die positie destijds waar) een kekke jas gaven die ik nog vaak aan heb. Zeker in deze herfstachtige dagen draag ik de prins dus vrijwel dagelijks dicht bij me.

ED

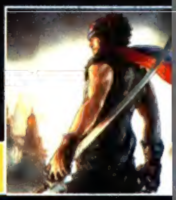


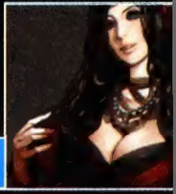
IEMAND MOET HET DOEN

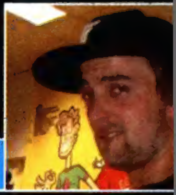
De grootste Japan kenner (Steven) ging in gezelschap van groentje Maarten voor ons dit jaar naar de Tokyo Game Show. Waar Steven zich gretig stortte op de nieuwste games, wist Maarten niet wat 'm overkwam en heeft ie drie dagen met een grote grijns door Tokyo rondgelopen.
Illustratief hiervoor waren ook de antwoorden van beide heren, toen we hen na terugkomst vroegen wat het tofste was dat ze aldaar gezien hadden. "Street Fighter IV", antwoordde Steven even gedecideerd als routineus, "de supersonische toiletten", grijnsde Maarten met een blik alsof ie nog steeds een lekker warm straaltje tegen z'n poepgat voelde stromen.

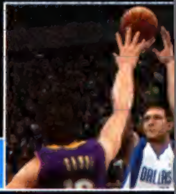


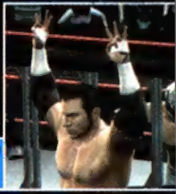
















★ Brief ★ VAN DE MAAND

VOLWAARDIGE DOWNLOADABLES

Gegroet PU-redactie,
Natuurlijk hebben jullie een geweldig blad en al dat gedoe (ik heb niks voor niks al jaren de discussie met mezelf verloren of ik de PU stopzet en gewoon het internet alleen maar gebruik voor info en stuff) maar ik wil nu toch een keer serieus klagen.
Ik spreek voor alle consoles eigenlijk maar ik zal het doordat ik alleen één "next-gen" console bezit alleen over de games hebben van die console (Xbox 360).
XBLA (Xbox Live Arcade) is een online service van de Xbox 360 waar je games kunt downloaden: trials/demo's gratis en volledige versie voor punten (geld dus).
Sommige mensen denken dat hier alleen maar simpele oude aftandse games opkomen vergelijkbaar met Pong (door de naam Arcade). Natuurlijk is hier niks van waar.
Een tijd heb ik er ook niet naar omgekeken. Toen kocht ik Ikaruga een pracht van een game, gevolgd door N+, Braid, Bionic Commando, Castle Crashers en enkele meer.
Omdat deze games (en vele andere) prachtige leuke en ook volledige (niet een vijf minuten durend flutspelletje) games zijn, vind ik het extra jammer dat deze spellen zo weinig aandacht krijgen in de Power Unlimited.
Natuurlijk hoeft niet elke game een twee pagina of full page review te krijgen maar games zoals Braid verdienen dat wel (hiervoor eis ik gewoon een review in het nieuwe nummer omdat de makers van deze game gewoon de aandacht verdienen).
Hierbij mijn klacht/vraag/suggestie om de online toppers van de consoles echte reviews/aandacht te geven.
Ik dank jullie voor het lezen van deze brief/mail en hoop hier een reactie op te zien.
Met vriendelijke groet,
een fan.
Nico Kolstee | Aalten

Goed punt, Nico. We denken er over na in welke vorm we dit zullen gieten. (Met andere woorden: ideetje verdwijnt in de la, en je hoort er nooit meer wat van.)

De redactie houdt zich het recht voor om brieven niet te plaatsen of in te korten. Plaatsing betekent niet dat de redactie de inhoud van de brieven onderschrijft. Anonieme brieven worden niet geplaatst. De schrijver van de beste, leukste, mafste, en meest (on)zinnige brief, ook wel brief van de maand genoemd, krijgt een (recente) game naar keuze van Electronic Arts thuisgestuurd.
STUUR JE BRIEF NAAR:
POWER UNLIMITED YO!POST - POSTBUS 1914 2003 BA HAARLEM OF MAIL NAAR: YOPOST@POWERUNLIMITED.NL

FRAGGEN MET ROCKBAND

Haadie-PU,
Een paar maanden geleden was ik van plan om de game Rock Band met alles erop en eraan te schaffen. Ik had daarvoor al alle Guitar Hero delen en vind dit dus nog veel vetter. Dus ik loop nog wat foldertjes, verkoop mijn oude iPod die ik niet meer gebruik om vervolgens die game te importeren voor m'n PS3.
Het wordt opgestuurd en komt die vrijdag aan op mijn adres. Dus ik kom thuis en open die doos. Alles zit er keurig in. Dus ik nodig wat vrienden uit om te komen fraggen. Enkele weken later breekt opeens het voetpedaal van mijn drumkit. SHIT! Maar gelukkig heb ik een handige buurman die hem heeft gerepareerd.
Vervolgens dacht ik aan het downloadable gebeuren waar hele vette liedjes inzitten. In de Music Store staat dan dat alles gekocht is terwijl ik de songs niet heb. Daarna kijk ik in de PS store waar alle songs staan!!! Dus ik koop voor 10 euro aan liedjes, doen ze het niet!!! Ik boos en het blijkt dus dat ik de Europese versie van de game nodig heb om de songs te spelen (ik heb de Amerikaanse versie). Nu is mijn gitaar ook nog eens raar bezig. Bij een lange noot stopt hij automatisch met spelen... Slechte actie dus...
Mitch | Internet

Zeg Mitch, we weten het niet hoor, maar fraggen met Rock Band? Speel je Resistance Fall of Man soms met een basgitaar?



HAVE IT YOUR WAY

Beste luitjes van de PU,
Vandaag leek een gewone zaterdag te worden. Ik was met een paar vrienden een middagje naar Groningen geweest naar de studiebeurs in MartiniPlaza. En we besloten 's avonds nog even te gaan eten bij de Burger King in Emmen.
Dus ik zit lekker m'n Big King menu te eten, zie ik opeens een man die verdacht veel op Jurjen lijkt.
Ik twijfel eerst nog even, want Jurjen die woont toch in Assen? Maar goed, toen hij zich een beetje draaide zag ik toch echt de Nintendo tatoeage op zijn been staan!
Dus ik, like, wtf! Wat doet Jurjen van de PU; het beste gamesblad van Nederland in Emmen in de Burger King waar ik vaste klant ben? Had helaas geen tijd om hem aan te spreken want hij ging weg, en ik moest m'n bus naar huis nog halen. Keep up the good work lui!
Ruben | Borger

Er schijnen meer mensen met een Nintendo tattoo op hun been rond te lopen. Maar als "jouw Jurjen" ook een Kirby tattoo op zijn kont had en een Tripple Whopper met een Fristi bestelde, dan is het 't m honderd procent zeker geweest.

THUIS VOUWEN

Hey, P.U.B.s,
Allereerst wil ik Steven bedanken voor zijn geniale idee + uitleg om je PS3 van een grotere harde schijf te voorzien.
Ben nu overgestapt van 40Gb naar 320Gb en het was echt super eenvoudig om een nieuwe HDD erin te zetten. Top!
Maar ik heb een vraag: op de PS3 heb je een programmaatje Folding@Home, als ik het goed begrijp zorgt dat ervoor dat een deel van de CPU-kracht die je PS3 niet gebruikt, wordt verbonden aan andere PlayStations en computers om op deze manier één hele grote computer te maken. Deze computer is dan krachtig genoeg om grote berekeningen te maken voor medische onderzoeken naar ziekten als BSE, Alzheimer, Parkinson etc.
De bedoeling vind ik erg mooi, maar wat doet dit precies met mijn PlayStation? Ik vraag me toch af of dat niet ten koste gaat van de prestaties van mijn PS3, want waarom zou de PS3 niet alle CPU-kracht willen gebruiken? En wordt mijn internetverbinding er niet mee belast zodat deze misschien trager wordt? Ik wil best met zulke positieve ondernemingen meedoen, maar ik heb een PS3 gekocht om te gamen, dus dat gaat echt voor. In ieder geval, keep up the good work
Tjeerd | Internet

Wat Folding@home doet is gewoon verbinding maken met het internet en een klein beetje van je processorkracht gebruiken terwijl je de PS3 op standby hebt staan. Je zult er dus net zo weinig van merken als wanneer iemand je een draai om je oren geeft met een ongestempelde strippenkaart.



AARDIG KUT

Beste PU,
Ik ben het HELEMAAL ZAT met die k*t 'Nintendo'. Begrijp me niet verkeerd ik ben een Wii eigenaar, maar is dat iets om trots op te zijn? Ik zeg: 'the Wii is slowly dying'.
Waarom?
Er komen ALLEEN nog maar kut spellen op en ik bezit de enige GOEDE spellen: SSBB, Guitar Hero 3, Boom Blox (ga ik nog kopen deze week), Mario Kart Wii (ook kopen), Mario Galaxy,...dat was het, de rest is aardig kut.
Ik bedoel, kan Nintendo eens van die LUIE REET AF KOMEN en een spel maken dat de gameplay van de Wii gebruikt tot in het kleinste detail! Dat ook nog een aardige verhaallijn heeft, in plaats van druk met de Wii controller te schudden totdat je je arm de volgende dag amper kan bewegen. Wat is er nou zo leuk aan om een pingpong bal in een bekertje te gooien?!? (beer-pong)
Oké ik heb hem ook gekocht, maar waarom? Ik verwachtte goede gameplay met aardige graphics en real-life gameplay.... maar nee, ik heb een spelcomputer die eens in de anderhalf jaar een net boven redelijk spel krijgt.
De PU is echt te vet maar dat er nog Wii spellen in komen vind ik al raar, want ze hebben allemaal rond de 60 à 70%.
Jullie ownen maar dit kan echt niet langer.
De game groeten.
Ward van Dijk | Alkmaar

Tja Ward, de Wii is kennelijk niet voor ons allemaal. Maar er komen echt nog wel wat toffe games aan, hoor. Al schiet ons op dit moment even niets te binnen. Nee da's flauw. Check pag. 16 en 22 maar eens.

YO!ART





Wederom art van hoog niveau deze maand. Thomas Gabel uit Soest toont zijn veelzijdige talent met interpretaties van LocoRoco en Okami. Probs!

GOED OPGELET

Yo beste PU luitjes!
Ik wou even wat kwijt over de review & preview van FIFA09. In de (p)review zie je bij de plaatjes (screen-shots, wat jullie willen) dat Ronaldinho ook in het spel zit (logisch), maar bij... Barcelona! Inderdaad, Ronnie bij Barcelona, terwijl hij volgens mij deze zomer naar Milaan is verhuisd! Bij de preview viel dit me al op, maar toen dacht ik: 'Foutje moet kunnen, zij zijn ook maar mensen!' (alhoewel...) Maar toen bij de review weer een plaatje van Ronaldinho bij Barcelona te zien was, terwijl hij volgens mij ook op de cover van het spel te zien is in een Milan shirt (en dat zal vast geen toeval zijn!) dacht ik: 'Dit wordt te erg!'
Ik weet dat het voor Maarten mis-schien moeilijk te geloven is dat zijn Braziliaanse idool (of was Zlatan nou z'n idool?) naar die Italiaanse aanstellers is gegaan maar dat is nou eenmaal zo!
Verder is alles aan jullie perfecte blad perfect (DUH!),



en het bijschrift bij de review was geniaal! (die van Louis van Gaal).
Thomas a.k.a. Neomas a.k.a. Thomasimon! | Internet

Ben jij nou zo slim, of ...

KORTE VRAAGJES

Beste redactie van de PU,
Ik heb twee kleine vraagjes voor jullie en ik hoop dat jullie daar antwoord op hebben.
❶ Wat is er waar van het gerucht dat Metal Gear Solid 4 naar de Xbox 360 komt? Op internet gaan daar namelijk geruchten over als je er naar zoekt via Google.
❷ Als hij komt, is er dan een schatting van een releasedatum? Dit spel moet ik dan namelijk hebben. MGS is gewoon de bomb echt te gek.
Alvast bedankt voor jullie reactie,
Robert Bijma | Den Helder

❶ Helaas Robert, MGS 4 zal niet op de 360 verschijnen.
❷ Koop een PS3.

Een goede dag, lieve lieve PU mensjes. Een aantal vraagjes van mij aan... jullie!
❶ Wat vinden jullie van Dead Space? En wanneer staat er iets over in jullie blad?
❷ Is het slim om Gears of War nu nog te kopen voor mijn PC, als het tweede deel over een paar maanden uitkomt?
❸ Waar wordt de Game Conven-tion nu gehouden? En als ik 16 ben kan ik dan ook wat vette shit te zien krijgen? (in plaats van alleen maar Wii games).
Nog veel geluk met jullie prachtige blad...
Groeten,
Anthony | Internet

❶ Wij vinden 'm vet. Vorige maand stond de review in de PU.
❷ Natuurlijk is dat slim, het duurt namelijk echt nog wel even voor de PC-versie van deeltje twee verschijnt.
❸ Tot nu toe was het Leipzig, maar de geruchten gaan dat Keulen vol-gend jaar een goede kans maakt. Kun je mooi op de brommert!

Geachte PU,
Ik zag net op de Amerikaanse site van Square Enix dat ze daar op 2 december Kingdom Hearts RE: Chain of Memories op de PS2 gaan uitbrengen. Weten jullie of er ook plannen zijn om deze titel in Europa op de PS2 uit te gaan brengen?
Grtz,
Thijs | Internet

Die kans is net zo groot als de kans dat Volendam degradeert.

Hey PU!
Ik ben nu enkele maanden lid van jullie blad en om eerlijk te zijn is het geweldig! Maar ik zit nu met een paar vraagjes die jullie vast wel kunnen beantwoorden.
❶ Weten jullie iets meer over Battlefield 3? Er is al een jaar lang niets over gehoord...
❷ Is het een goed idee om een Xbox 360 te kopen met al die prijs-verlagingen?
❸ Wanneer komt H.A.W.X. precies uit en wat verwachten jullie ervan?
Dat was het en ga zo door!!!
Bas van Dort | Internet

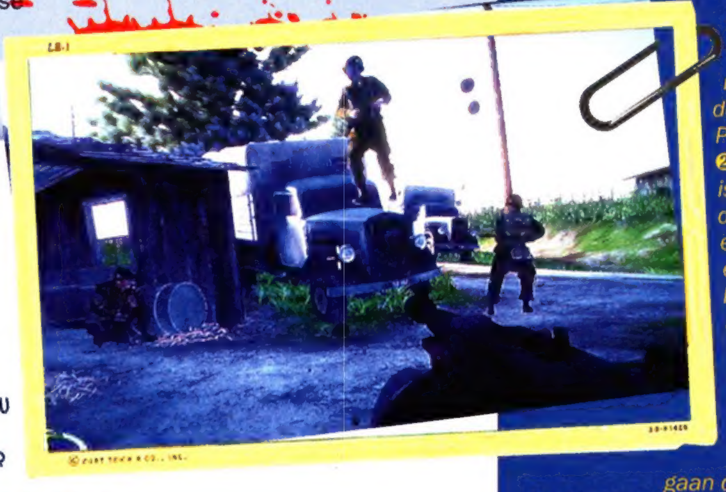
❶ Volgens ons wordt er ergens diep in een donkere bunker hard gewerkt aan een nieuwe Battlefield, maar of dat deel 3 zal zijn, durven we niet te zeggen.
❷ Nee, wij zouden wachten tot de prijs weer omhoog gaat, nou goed.
❸ H.A.W.X. verwachten we rond februari 2009. En wij kijken er naar uit.

Hey PU-ers,
Ik heb een aantal vragen aan jullie.
❶ Op welke stand speelt Maarten Guitar Hero \ Rock Band op de gitaar, medium, hard of expert?
❷ Weten jullie of Guitar Hero World Tour op de Amerikaanse Rock Band (1) instrumenten te spelen is?
❸ Wanneer komt Resident Evil 5 uit? Die lijkt me namelijk ontzettend vet!
❹ Hebben jullie nog PS3 aanra-ders?
TNX alvast,
De groeten!
Mitchell Bakker | Internet

❶ Maarten speelt Guitar Hero meestal op medium maar met Rock Band gaat hij voor hard!
❷ Als het goed is moeten ze werken. Maar dan mis je wel touchpads op de gitaren.
❸ 13 maart 2009, zet het in je agenda!
❹ LittleBigPlanet natuurlijk! Of de nieuwe FIFA! Of Midnight Club! Weet je, blader gewoon even naar pagina 81 daar lees je alles over onze favo games van dit najaar!



RARE PLAATJES



HEY MANNEN VAN DE PU,
JA, DE TWEEDE WERELDOORLOG WAS EEN INGEWIKKELD IETS.
IK WEET DAT DEKKING ZOEKEN MOEILIJK IS MAAR OM DIT NOU HALF ZWEVEND OP EEN VRACHT-WAGEN TE PROBEREN LIJKT ME ERG STUG! (EEN MOOI VERKEERD SHOT UIT DE NIEUWE BROTHERS IN ARMS HELLS HIGHWAY).
IK HEB DEZE FOTO DAN OOK MAAR METEEN GENOMEN MET MIJN MOBIEL, OM HET AAN JULLIE GEWELDIGE BLAD TE LATEN ZIEN! EN DE GEWELDIGE LEZERS NATUURLIJK;).
GROETEN,
MICOR DE GROOD

Ed zou willen dat ie bij de reviews ook van dit soort plaatjes kon gebrui-ken. Dat zou het verzinnen van bijschriften heel wat makkelijker maken.

Overtref Micor en maak het volgende screen-shot van een raar voorval in een game. Iedereen die een "raar plaatje" heeft weten te schieten, stuur 'm op naar:

REDACTIE@POWERUNLIMITED.NL
OVV RAAR PLAATJE.

PRINCE OF PERSIA

JURJEN LAAT ZICH BETOVEREN

Wat zetten we in een maand met zoveel topspellen op de cover? Wij kozen voor Prince of Persia, misschien niet de beste maar wel de fraaiste game die je dit najaar kunt spelen. Jurjen liet zich graag door al die oosterse schoonheid betoveren.





Prince of Persia, zo heet dit spel. Gewoon, Prince of Persia. Die naam bevalt mij. Vooral omdat er nu eens geen cijfer of subtitel aan is gehangen.
De boodschap is duidelijk. Dit is geen vervolg op de weg die met Sands of Time is ingeslagen en met de, naar mijn mening steeds minder leuk wordende, vervolgen werd voortgezet.
Ubisoft heeft eens stevig op de rem getrapt en een lovenswaardige ram op de reset-knop gegeven, om de franchise van de grond af opnieuw op te bouwen voor een nieuwe generatie spelcomputers en misschien zelfs een nieuw publiek.
Het moet een helse klus zijn geweest, maar ze hebben er echt iets bijzonders van gemaakt.

NIET DOOD

Het spel lijkt nog maar weinig op die oude game die ook gewoon Prince of Persia heet, het platformspelletje waar het in 1989 allemaal mee begon.
Destijds verraste het spel met een oosterse setting, de mogelijkheid met een zwaard te vechten en de ongewoon vloeiende animaties. Dingen die in de nieuwe Prince of Persia ook weer spelbepalend zijn. Maar de eerste Prince of Persia werd ook geliefd en vervloekt om de zeer hoge moeilijkheidsgraad





DE GEVECHTEN

Je vecht in dit spel altijd tegen één tegenstander, het zijn er nooit twee of meer. Je moet veel blokken met de R-knop, en wachten tot je tegenstander binnen je bereik is of zijn combo heeft voltooid om toe te slaan.
Je kunt met je vier mogelijke acties een beetje experimenteren om je eigen combo's te vormen. Je rolt bijvoorbeeld van een vijand weg (A-knop), grijpt en werpt hem (B-knop) en laat Elika hem met lichtballen bewerken (Y-knop) of je verkoopt 'm nog een tik met je zwaard (X-knop).
Zo lever je telkens weer strijd in een afgesloten 'arena', die je pas mag verlaten als de vijand is verslagen. Je kunt dit doen door zijn levensbalk langzaam maar zeker leeg te beuken, maar sneller en handiger is het om gebruik te maken van je omgeving, bijvoorbeeld door je tegenstander in een hoek vast te zetten en met je zwaard te doorboren, of in een afgrond te rammen.





en het genadeloze karakter van het spel, waarbij zelfs het kleinste misplaatste schuifelstapje kon resulteren in een plotselinge dood.
Wat dat betreft kon het nieuwste avontuur van de Perzische prins niet verder van zijn debuut zijn verwijderd, want dit spel zal vooral de geschiedenis ingaan als 'het eerste grote 3D-platformavontuur waarin je niet dood kunt gaan'.

BETOVERENDE MIX

Dat je niet dood kunt gaan was eigenlijk ook het enige wat ik van de nieuwe Prince of Persia wist toen ik ermee begon, en oh ja, en dat ie er heel mooi uitzag.
Ik hoorde iemand zeggen dat de game 'een cartoony look' had gekregen, maar zo'n uitspraak is echt veel te oneerbiedig om de spectaculair fraaie vormgeving te benoemen.
Ik zou het eerder beschrijven als een kleurrijke en betoverende mix van aquarellen en inkttekeningen, met liefde en oog voor de kleinste details tot leven gewekt in drie dimensies. Het resultaat is adembenemend en bijna ongeloofwaardig mooi, zowel het geheel als de kleinste details maken indruk.
De sierlijk wapperende stoffen aan het lichaam van de prins zijn bijvoorbeeld, net als de architectonische hoogstandjes in de omgeving, voorzien van heel fijn geïnkte oosterse motieven, terwijl de kunstig geschilderde omgevingen je overweldigen met hun stabiele aanwezigheid (afgezien van een kleine hapering af en toe) en zorgzaam gemengde kleuren.
Heel regelmatig heb ik de prins even laten rusten om van het uitzicht te genieten, en het resultaat was altijd een plaatje, iets om in te lijsten.

"HEERLIJK ZWIEREND, GLIJDEND, KLIMMEND EN ZWAAIEND JE WEG ZOEKEN."











EEUWIG LEVEN

Maar goed, je kan dus niet dood gaan in dit spel. Die belofte wekte natuurlijk meteen mijn suïcidale driften.
Het avontuur was nauwelijks begonnen, en hup daar sprong ik het ravijn in... en hup, daar verscheen dat grietje dat al de hele tijd achter mijn kont aanliep om mijn hand te grijpen en me terug te slingeren naar de plaats waar ik vandaan sprong.
Ik probeerde het nog een paar keer, maar niets hielp. Elika, zo heette dat meisje, liet zich niet afschudden, en hoe dwaas en potentieel fataal mijn sprongen ook waren, ze bleef me onvermoeibaar redden.
Bij een van de eerste vijanden dacht ik haar even te slim af te zijn door gewoon helemaal niets terug te doen. Ik kreeg een paar klappen, de prins greep naar zijn zij, de hoeken van het scherm kregen een rode waas. Toe maar, dacht ik, maak mij maar af.
Maar precies op het moment dat mijn tegenstander de genadeklap wilde uitdelen, kwam Elika tussenbeide om de krijger met een magisch wit licht bij me vandaan te knallen.
Zucht, nou ja, goed dan.
Als eeuwig leven mijn lot is, kan ik er maar beter van genieten, zo nam ik mij voor.



SUPERLENIG

En genoten heb ik. Want oh, wat is dat heerlijk, om met de prins door de talloze in de open omgevingen verwerkte hindernisbanen te rennen, roetsjen en slingeren.
Er zijn spellen waarin je supersterk bent, maar in dit spel ben je superlenig en überbehendig, en dat geeft een heel ander, misschien wel sterker en 'echter' gevoel van macht.
Een muur is in dit spel geen beperkend en onwrikbaar stuk graniet maar een kans, een hulpmiddel om je soepel en feilloos door je omgevingen te verplaatsen en nieuwe hoogten te bereiken.
Als je met de prins tegen een muur springt, rent hij erlangs omhoog of voorwaarts, afhankelijk van de richting die je met de stick aangeeft. Na een paar passen begint hij langzaam een beetje te vallen, maar natuurlijk heb je op dat moment al een sprong gemaakt, bijvoorbeeld om een volgende muur of een klimop (waar je zolang je wilt in kunt blijven hangen) te bereiken.
En zo kun je heerlijk zwierend, glijdend, klimmend en zwaaiend je weg zoeken door de meestal bodemloze omgevingen.

IDEALE VROUW

Komt je allemaal bekend voor?
Zou kunnen, want dit rennen-langs-muren gaf Sands of Time ook al zo'n bijzonder gevoel. Dus zo nieuw is deze Prince of Persia eigenlijk ook weer niet.
Daar valt weinig tegen in te brengen, dus dat ga ik ook niet proberen. Toch is de feitelijke ervaring wel wat anders, en dat komt allemaal door Elika, die dame die ik al even aanstipte en waar ik nu graag wat dieper op in wil gaan, ik bedoel bij in wil gaan, ik bedoel, ach laat maar, je weet wat ik bedoel. Hopelijk.
Elika is zo ongeveer de ideale vrouw. Ze ziet er lekker uit, volgt je gedwee en loopt nooit in de weg. Met een druk op de L-knop kun je met haar een praatje maken, en heel af en toe begint ze zelf wat dingen te zeggen, maar meestal houdt ze gewoon haar klep.
Wil je haar gebruiken, dan is een druk op de Y-knop voldoende.

NIEUWE VERMOGENS

Wat kan ze allemaal dan, die Elika? Nou, ze kan bijvoorbeeld toveren, vliegen en teleporteren. Als je tijdens een sprong op de Y-knop drukt, verschijnt ze boven je om je hand te grijpen en je een stukje verder te slingeren. Heel handig om de sprongen te maken die je anders nét niet zou halen.
Wanneer je op de Y-knop drukt terwijl de prins vaste grond onder zijn voeten heeft, schiet Elika een wit balletje weg, en dat balletje vliegt precies langs de route die jij moet volgen om je bestemming te bereiken. Zo weet je dus altijd waar je naartoe moet!
Als je ver genoeg in het avontuur bent gevorderd, krijgt Elika nieuwe vermogens die je vanaf speciaal gekleurde tegels kunt lanceren. Na de lancering kun je bijvoorbeeld een stukje vliegen, maak je een wervelende warp naar een volgende tegel of ren je plotseling als een ontstopbare dolleman over muren en plafonds.
Precies zoals je zou verwachten komen Elika's bijzondere vermogens ook tot hun recht tijdens de gevechten, waarvan je een uitleg krijgt in het kader dat ik 'De Gevechten' heb genoemd.
Want wat ik in de eindfase van dit hoofdverhaal graag wil vertellen, is dat die gevechten wel wat beter uitgewerkt hadden kunnen worden. En



VOELT ALS...

Ik probeer in mijn reviews verwijzingen naar andere spellen meestal te omzeilen, omdat natuurlijk niet iedere PU-lezer elke game heeft gespeeld. Dat vraagt enige beheersing, die ik binnen de veilige grenzen van dit kader eens helemaal wil laten schieten, om de gevoelsmatige vergelijkingen die zich spelenderwijs opdrongen toch nog even op het papier te kunnen kwakken.
Afijn, het spel deed vanwege de reizen met het volgzame meisje door eenzame, droomwereldachtige werelden vol torenhoge gebouwen en schaduwmonsters regelmatig denken aan Ico, terwijl de voortwoekerende corruptie herinneringen opriep aan de tweede Metroid Prime. Het Metroid Prime-gevoel kwam ook bovendrijven bij het reizen en warpen door de verschillende 'landen' die door passages met elkaar zijn verbonden om één grote wereld te vormen. Het handige klauterwerk tegen een achtergrond van oosterse vergezichten deed dan weer denken aan Assassin's Creed, terwijl het heen en weer knallen vanaf speciale tegels en de semi-automatische gameplay me aan Sonic deden denken.
Wat de vormgeving betreft: Jeroen wees me erop dat eigenlijk alleen het weinig bekende Rogue Galaxy (zie screen) een vergelijkbare stijl had, terwijl de kleurrijke, Efteling-achtige omgevingen mij persoonlijk vooral deden denken aan de allereerste Jak & Daxter en Kameo.
Zo, als het goed is ben je met al deze vergelijkingen weer een heel stuk wijzer.
Want natuurlijk ben jij die ene speler die al de genoemde games wèl heeft gespeeld, toch?



ik heb nog wel wat andere puntjes van kritiek.

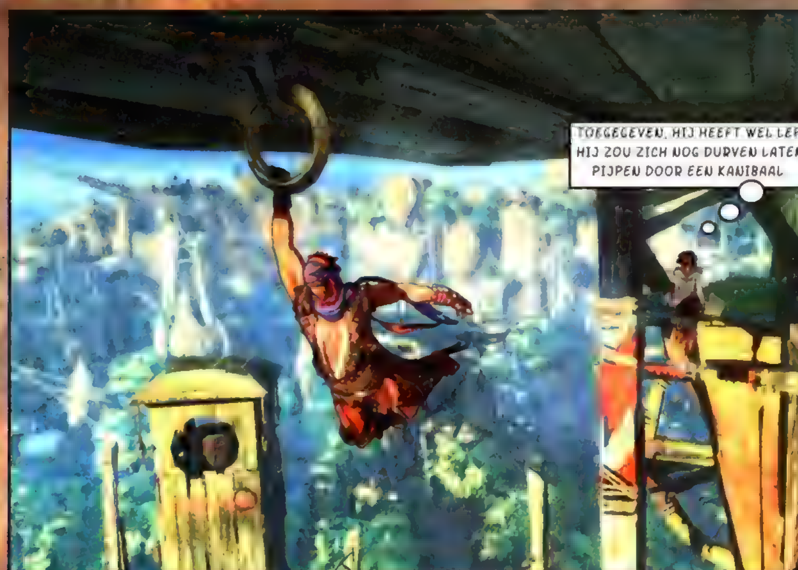
GEFORCEERD

Wat tijdens die gevechten waarschijnlijk de bedoeling is, is dat je allerlei sierlijke combo's gebruikt. Dat probeerde ik aanvankelijk ook wel, maar echt zelfverzekerd of doeltreffend voelde zoiets zelden. Toen ik dan ook doorkreeg hoe ik de meeste vijanden heel eenvoudig, met twee of drie drukken op de knop kon doden, werd dat bij alle gevechten mijn manier van aanpak.
Maar ook deze aanpak kon niet voorkomen dat die gevechten me op een gegeven moment echt gingen tegenstaan. Je moet vaak min of meer dezelfde vijand drie of vier keer verslaan, en daar valt gewoon weinig plezier aan te beleven. Er wordt wel iets gevarieerd met Quick Time Events (druk meteen op de knop die in beeld verschijnt voor een cople move, of om een aanval te ontwijken) en toenemende kunstjes van de vijanden, maar dit soort dingen voelen vooral als geforceerde trucs om een systeem te redden dat gewoon niet zo heel erg goed werkt, hoe bruut het er allemaal ook uitziet.

ONDERUITGEZAKT

Mijn andere punt van kritiek is dat het spel te lang is. Na een uur of tien heb je de meeste dingen wel gezien en gedaan, en begint al dat rennen en springen monotoon aan te voelen. Terwijl je dan nog zeker zeven uur hebt te gaan.
De platformachtige gameplay vult zo'n tachtig procent van je beleving, en waar die in het begin nog heel verfrissend, machtig en bijzonder voelt, gaat halverwege het avontuur de rek er een beetje uit.
Dat komt natuurlijk ook wel door het feit dat je niet dood kunt gaan. Hoe welkom dat aanvankelijk ook voelt, uiteindelijk werd ik er lui van. Ik maakte een sprong soms wel vier of vijf keer verkeerd, achteloos, onderuitgezakt, wachtend op het moment dat die sprong min of meer toevallig wel was gelukt.
Gelukkig werd ik in de laatste fase van het spel weer wat meer naar het puntje van mijn stoel getrokken, want toen kwam ik dingen tegen die je zelfs uitdagend zou kunnen noemen. Het betreft dan vooral hele lange series van zwieren, vliegen en zwaaien zonder vaste grond onder je voeten, wat betekent dat je een heel eind wordt teruggezet als je een foutje maakt. Heerlijk vond ik dat. Blijkbaar willen wij gamers toch wel met enige regelmaat gestraft worden om betrokken te blijven.











WAARHEEN, WAARVOOR?

Doel van het spel is het verdrijven van de enorme corruptie uit de ooit zo majestueuze maar nu compleet vervallen stad van je vrouwelijke metgezel. Hiervoor moet je in elk level op zoek gaan naar de zogenaamde Fertile Ground, alwaar Elika met een orgastische kreet een gouden gloed over het land brengt, waardoor alles er plots weer fris en fraai uitziet en er witte balletjes in het level verschijnen.
Deze witte balletjes moet je verzamelen om de vermogens van Elika te kunnen upgraden en deuren naar nieuwe levels te openen. Zo ga je verder tot de hele wereld van die ellendige corruptie is verlost.

CONCLUSIE

Prince of Persia zal elke speler instant betoveren met verfrissend fraaie beelden en gameplay die stroomt als een bergbeek in de lente. Als het spel wat compacter of afwisselender was geweest, had de betovering misschien wel tot het eind geduurd. Maar door de vele herhalende situaties begint de rek er op een gegeven moment wat uit te raken, waardoor de game gevoelsmatig net iets tekort schiet voor een Gold Award.



JURJEN

SCORE 89

Uitspelen kostte mij zeventien uur van mijn leven.

PRINCE OF PERSIA
PLAYSTATION 3 / XBOX 360 / PC
UBISOFT MONTREAL / UBISOFT
1 SPELER
OUT NOW

12+

PRINCE OF PERSIA



HALEN ALS

- Je ogen in je hoofd hebt.
- Je ook door Elika gered wilt worden.
- Je wel eens een (vrijwel) frustratieloze platformer wilt beleven.

POWERSPY

- Dat we op straat wel eens herkend worden als PU-redacteur of Gamekings-presentator is een algemeen bekend feit. En al en toe leidt dit zelfs tot hilarische situaties.
- Neem nu JJ, die een paar dagen aan het chillen was in Barcelona. Na een dag cultuur snuiven (ja, PU-redacteuren doen ook wel eens iets waardoor het lijkt alsof ze hersens hebben) besloot hij op de Ramblas in een McDonalds (dat dan weer wel) een Big Mac weg te zetten. En iedereen die de Ramblas kent, weet dat dit het Leidseplein van Barcelona is en het hier in oktober wemelt van de Nederlandse scholieren die er een weekje met school op "studiereis" gaan.
- En dus werd de beste man al snel gespot door een groep scholieren. Er was echter één probleem: men was er niet helemaal zeker van, wie ze nu zagen. Dat die brede gast een kop had die je regelmatig op TV kunt zien was zeker, maar waar nou precies.
- Na een minuut of vijf openlijk en hardop overleg, was men het er over eens: deze gast kwam uit de Gouden Kooi!
- JJ kan zich niet herinneren zich ooit zo beledigd te hebben gevoeld.
- Wat is de definitie van een MMORPG? Dat is een Blizzard RPG die je online speelt.
- Maar niet alle concurrentie wil zich al bij voorbaat neerleggen bij de afschrikwekkende dominantie van Blizzard. Zo heeft Mythic, de maker van het nieuwe Warhammer Online: Age of Reckoning, gezegd dat Blizzard moet rekenen op een langdurig gevecht met hen.
- Dit naar aanleiding van cijfers die laten zien dat na een enorme piek die Warhammer bij release kreeg, het aantal spelers na een aantal weken weer terugliep ten gunste van World of Warcraft.
- Volgens Mythic is deze ontwikkeling geen verrassing en zal het ook niet verbeteren nu Wrath of the Lich King uitkomt. Maar we hebben hier wel te maken, en de Powerspy citeert: "met een marathon en niet met een sprint". En volgens Mythic wijzen onderzoeken uit dat MMO-fans meer dan één game spelen.
- Net zoals mannen vaak meer dan één vriendin hebben. Eentje voor het echie, waar ze de meeste tijd in steken, en een of twee ernaast. Gewoon al en toe voor de fun.

BLIZZARD BETICHT VAN UITMELKERIJ

Rel bij Blizzard. Na eerst de klachten van Diablo fans dat het kleurenpalet in Diablo III te vrolijk was, is er nu weer kritiek op de plannen van Blizzard om StarCraft II als trilogie uit te brengen.

Wat is het plan? Blizzard komt eerst met StarCraft II met daarin de focus op het Terran ras. Hun verhaal wordt verteld middels een kleine dertig singleplayer missies. Daarnaast kunnen gamers in skirmish en multiplayer gewoon alle drie de rassen spelen. Daarna komen er nog twee add-ons met steeds de focus op een ander ras. Het eerste expansion pack zal zich focussen op The Zerg en het tweede op de Protoss. In beide gevallen krijgen de spelers opnieuw een slordige dertig singleplayer missies.

VREEMD

De nieuwe aanpak is op zijn zachtst gezegd opvallend, want het hele idee van één voor één de rassen vrijspelen in een RTS, is dat je ze leert kennen voor de multiplayer. Nu zullen doorgewinterde StarCraft fans (en RTS fans) ook The Zerg en The Protoss in de reguliere game snel genoeg oppakken, maar het blijft een wat vreemde strategie. Blizzard's commentaar is dat deze beslissing niet van Activision afkomt - er werd gesuggereerd dat Activision na de overname, Blizzard, even lekker zou uitknijpen - maar dat ie honderd procent afkomstig is van het ontwikkelteam zelf. En dat de gamers uiteindelijk bijna negentig singleplayer missies krijgen.

Aan de kwaliteit zal het niet liggen, want die is zoals altijd bij Blizzard zeer hoog, maar ik kan de gevoelens bij sommige gamers wel begrijpen. Het voelt toch een beetje alsof je uit eten gaat en op 't laatst uren moet wachten op je toetje en de koffie en dat dat toetje en die koffie bijna net zo duur zijn als de maaltijd zelf.

LAPPEN VOOR BATTLE.NET

Als er één voorbeeld is van een gamesnetwerk dat als een beest draait, dan is het wel Battle.net, het netwerk waar Blizzard z'n games op draait. Tot nu toe hoefde je voor een potje Warcraft III of StarCraft niet te lappen, maar dat kan wel eens gaan veranderen...

Volgens Blizzard moeten ze wel. Het wordt anders onmogelijk om patches en add-ons te maken. Dat lijkt gezien de stroom doekoes die via World of Warcraft binnenkomt een beetje onzin, maar feit blijft dat online gaming steeds vaker centen zal gaan kosten. Bijvoorbeeld om content te downloaden of om aan bepaalde matches mee te doen. Bij de PU vinden we dat geen probleem als dan de game die je als startpunt moet kopen ook wat goedkoper zou worden. Want anders wordt het wel een erg dure hobby allemaal en werk je piraterij juist in de hand.

Lappen moet je sowieso bij Blizzard, want StarCraft II (zie screen) zal als drie verschillende games op de markt komen (zie ook artikel hierboven). Of je daar ook de prijs van drie fullpriced games voor moet betalen is nog niet bekend, maar goedkoop zal het in ieder geval niet zijn.



COMMENTAAR

WIE REDDEN HET NIET?



JAN

Ieder jaar denk ik, als ik naar de grote releases kijk, 'dit najaar is het beste ooit!' En ook in 2008 is het weer goed raak.

Oktober en november 2008 zijn echt belachelijke maanden qua games geweest. Er zijn gewoon zóveel toppers.
Alleen Electronic Arts trakteerde ons al op Mirror's Edge, Dead Space, de beste FIFA aller tijden en Command & Conquer: Red Alert 3. En dan Ubisoft: Brothers in Arms (oké, niet het meesterwerk waar iedereen op hoopte, maar nog steeds een vette game), het sublieme Far Cry 2, EndWar wil ik hier toch ook graag noemen en in december komt de nieuwe Prins er nog even aan. We hebben de vernieuwing van LittleBigPlanet, de verslavende en schuddende 2D platform fun van Wario op de Wii, het meesterwerk Fallout 3, Fable 2, Gears of War 2, Star Wars: The Force Unleashed, Guitar Hero World Tour, Call of Duty World at War, James Bond, Resistance 2 en ga zo maar door.

AFVALLERS

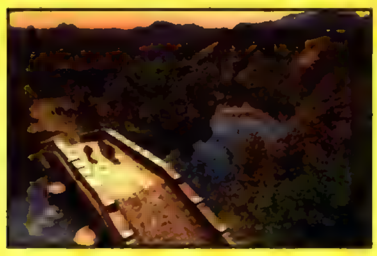
De gamer kan zijn geld echter maar één keer uitgeven en waarschijnlijk koopt ie een of twee games, misschien drie en krijgt ie er nog een voor Sinterklaas of Kerst, maar dan houdt 't wel een beetje op. Dat betekent dat sommige games het niet gaan redden.
Zo denk ik dat Quantum of Solace, de nieuwe Bond game, het zwaar krijgt tussen de shooters. De fanatieke gamer gaat voor Gears of War 2, Call of Duty World at War, Resistance 2 en Far Cry 2... en dan pas James Bond. En ook EndWar vind ik lastig te peilen qua verkoopsucces. Ik hoop van harte dat de game aanslaat want het spel doet echt iets nieuws en zal voor het genre op de consoles een blauwdruk kunnen worden voor de toekomst. De vraag is echter: pikt de gamer het op?
Ik ben ook heel erg benieuwd naar de verkoop van de nieuwe Tomb Raider: Underworld. Ik denk dat Lara altijd wel een vaste aanhang zal behouden en dat die schare nog altijd zeer groot is, maar ik heb niet de indruk dat het leeft rondom Miss Croft, hoewel ik zelf zeer uitkijk naar het nieuwe avontuur van de sexy archeologe.

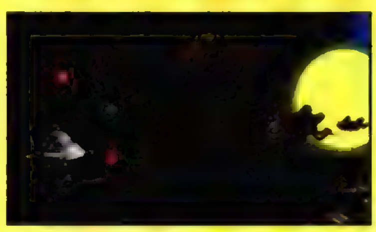


HANDHELD

Een oplettende lezer valt het wellicht op dat ik helemaal geen PSP of DS games heb genoemd. Eerlijk gezegd, zijn er volgens mij dit najaar ook geen echte knallers te bespeuren op handheld gebied. Geen God of War, Zelda, Mario... of iets van die orde. Ik weet niet of LocoRoco 2 dit jaar nog uitkomt anders wil ik die hierbij nomineren tot PSP topper, maar commercieel zal dat geen megasucces worden.
In deze PU hebben we virtueel lootjes getrokken waarbij we een lijstje moesten maken met drie games die we heel graag wilden hebben van de Goede Sint. Drie games!? Nu vraag ik je! Er is zoveel lekkers te halen dit najaar. Ik denk dat de meeste gamers het straks minstens zo moeilijk hebben als ik 't met m'n lootje had.
JAN

STRATEGIE ADD-ONS





Tussen alle blockbusters even aandacht voor twee kleine pareltjes, te weten twee add-ons voor de strategygames Imperium Romanum en Galactic Civilizations II.
De eerste heet Imperium Romanum: Emperor Expansion (screen boven) en huisvest nieuwe conflicten binnen en buiten het Romeinse Rijk.
De uitbreiding voor GC II zal Endless Universe gaan heten. Het betreft een uitgebreide stand alone expansion pack. Endless Universe gaat verder waar de Dark Avatar en Twilight of Arnor expansion packs ophielden. Met nieuwe campagnes en units, samen met de visuele make-over, heb je als speler opnieuw vele unieke mogelijkheden om het universum te veroveren. Dat je het even weet.

WIN EEN GAMING ROUTER!



Samen met Sitecom en Rockstar Games geven we een hele vette gaming router weg inclusief een GTA IV poolcue! Waarom? Geen lastige vragen stellen, gewoon meedoen! O ja, voor we het vergeten, de lucky losers winnen ook nog eens een van de vele vette GTA IV t-shirts.
Wat moet je doen om voor deze vette shit in aanmerking te komen? Nou, gewoon even antwoord geven op de volgende, misschien wat lastige, vraag. **Noem alle hoofdpersonages uit de GTA games.** Inderdaad alle!

Stuur je antwoord op een briefkaart naar:
Power Unlimited
O.v.v Vette Router
Postbus 3389
2001 DJ Haarlem

Of stuur je antwoord naar prijsvraag@powerunlimited.nl met als onderwerp Vette Router.



POWERSPY

- De nieuwe MMO waar Blizzard momenteel aan werkt, wordt niet WoW 2. En het was ook heel raar geweest als dat wel zo was. Nintendo gaat op dit moment toch ook geen nieuwe console op de markt brengen. De WoW junk... eeeh gamers staan nog elke maand trouw bij de gameshop om daar hun fix... ooh abonnementkaart te kopen.
- De kredietcrisis raakt ook de game-industrie. De aandelen van bepaalde publishers verloren de afgelopen weken een stuk aan waarde. Bij de PU hebben we nergens last van. Of zoals Boris op Gamekings tv zei: 'wij investeren in plezier en dat is altijd waardevast'.
- Er is zowaar ook een developer die uit IJsland komt. En dat is CCP, verantwoordelijk voor Eve Online.
- Gelukkig zijn er meer mensen die Eve Online spelen dan alleen IJslanders, anders waren ze nu geheid op de fles gegaan. Nu blijft er nog een redelijk stroompje geld binnenkomen.
- Jammer alleen dat je er geen hol meer mee kan kopen op IJsland, behalve schapenlever, stokvis en koeienpens.
- De strijd tussen de Xbox 360 en de PlayStation 3 blijkt net zo op en neer te gaan als de beurskoersen. Een tijdlang whoopte Sony de ass van Microsoft, maar sinds de prijsdaling is het weer andersom. Zelfs in Japan.
- Spijtig alleen dat door die prijsdaling er wel meer Xboxen worden verkocht maar er uiteindelijk toch minder geld wordt verdiend.
- En Sony... die weigert nog steeds de prijs te laten dalen. Volgens het hoofdkwartier gebeurt er voor Kerst in ieder geval niks.
- De Powerspy meent dat dit weliswaar op de korte termijn een zeer gezonde strategie is, maar dat Sony ook moet oppassen dat de achterstand op Microsoft, die men behoorlijk aan het inlopen was, niet weer te groot wordt en dat daardoor third-party developers overlopen naar de concurrentie. Want uiteindelijk bepalen de games welke console de gamer zal kopen.
- Overigens is het niet overal kommer en kwel voor Sony. In het Midden Oosten scoren ze namelijk als een beest.
- Waarschijnlijk omdat de moslims momenteel een schijthekel hebben aan alles wat uit de VS komt.

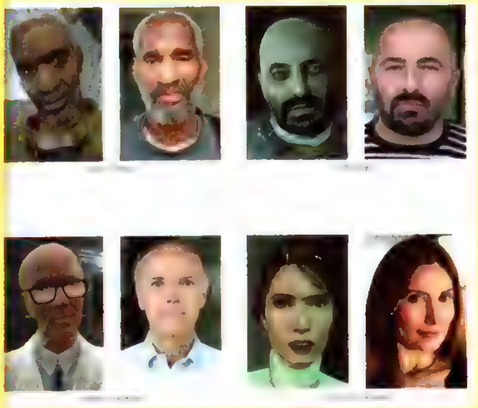
POWERSPY

- Vivendi is uitverkoop aan het houden. Nadat men Ghostbusters al had verkocht aan Atari, doet men de 50 Cent-licentie nu over aan THQ.
- Tip van de Powerspy: meteen die gast als unlockable in Saints Row 2 stoppen zodat we hem met z'n allen voor zijn kop kunnen schieten.
- Over Saints Row 2 gesproken: de NYPD, oftewel de politie van New York, is niet zo blij met het spel. Volgens de grote baas van de politie, Patrick Lynch, leidt het spel tot crimineel gedrag.
- De Powerspy wil eigenlijk niet op deze totaal uitgemolken discussie ingaan, behalve dan dat de copper eerst maar eens naar zijn eigen korps moet kijken, waar corruptie nog steeds welig tiert.
- Of zouden ze bij de politie ook allemaal die game spelen, en daardoor…
- 'Hoe mikt ie het uit', was de meest gehoorde reactie van de PU-redactieleden op de ontstoken ogen die Jan kreeg afgelopen maand. Juist op het moment dat de beste games uitkomen, kon hij niks meer zien.
- Of zou het juist komen doordat ie zo veel had zitten gamen…
- Mocht je het oneens zijn met een van Jan's cijfers in deze PU, dat kun je er misschien rekening mee houden dat de beste man een deel van de game mogelijk niet goed gezien heeft…
- EA gooit de kwaliteitsnorm omhoog en zegt niet bang te zijn games te killen als ze er 'a bit rubbish' uitzien. De shooter Command & Conquer Tiberium was het eerste slachtoffer van deze dadendrang. En volgens EA's baas Riccitello zullen er meer volgen.
- Shooters en het C&C universum zijn dus geen gelukkig huwelijk, getuige ook het zeer matige C&C Renegade dat een aantal jaren terug het levenslicht zag.
- De Powerspy vindt het allemaal wat vreemd, want de ingrediënten voor iets tofs zijn er toch best in Command & Conquer. Ook is het vreemd dat er van shooters best prima RTS'en te maken zijn. Zo schijnt Halo Wars goed te worden en is EndWar meer dan behoorlijk.
- Blijkbaar is het dus makkelijker om van iets dynamisch iets traags te maken dan van iets traags iets dynamisch.

EEN REGELRECHTE WOW-HOER

Steven is een apart geval als het gaat om MMORPG's. Zo bezit hij drie maximaal gelevelde karakters in World of Warcraft. Hoeveel tijd je nodig hebt om dat punt te bereiken zullen we maar even in het midden laten. Steven is echter een n00b vergeleken bij hetgeen ene Bradster uit de VS voor elkaar krijgt. Hij heeft namelijk 36 karakters en speelt op elf PC's tegelijk. De reden waarom hij zo maf doet? Hij vertrouwt mensen niet en heeft daarom flink wat eigen karakters nodig om een raid op te kunnen zetten en succesvol door te voeren. Om het allemaal nog een potje weirder te maken, heeft Bradster aangekondigd bij de release van Wrath of the Lich King voor de winkel te gaan liggen en meteen 36 versies te kopen.
Dat de Bradster geen vriendin heeft, zal geen verrassing zijn.





NIEUWE HOBBY
GAMECHARACTERS IN REAL LIFE ZOEKEN

Er is online weer een nieuwe hobby ontstaan in de VS. Gamers zoeken daar mensen die lijken op karakters uit een game.
En getuige de mensen die ze gevonden hebben bij Half-Life doen ze dat niet slecht. Wij vinden het wel geinig eigenlijk, zolang deze groep gamers maar niet blijkt te werken voor regisseur Uwe Boll zodat ie weer een game naar de klote kan helpen door er een rukfilm van te maken.

GOED IN COMPUTERGAMES? DAN KOM JE VAST SNEL KLAAR

Als je extreem goed bent in computergames omdat je reactievermogen bovengemiddeld is, dan zouden we daar maar niet zo happy mee zijn.

Een Nederlands onderzoek leert dat Nederlandse mannen die goed zijn in computergames vaak last hebben van vroegtijdige ejaculaties. En als dat woord te moeilijk voor je is; men bedoelt dat de pretfontein al begint te spuiten voordat er überhaupt iets is gebeurd.
De oorzaak ligt in het stofje serotonin dat de hersens aanmaakt en er onder meer voor zorgt dat je zeer snel kan reageren.
Dan ga je opeens toch heel anders kijken naar de World Cyber Games…



"All this waiting and it's over in thirty seconds. It's just like our sex life!"

DE BESTE 10 SHOOTERS OOIT

Bij de PU zijn we altijd gek op lijstjes met daarin de beste 10 dit of de beste 10 dat. Dit keer kwam de Amerikaanse Gamepro-site met een lijstje met de beste 10 first-person shooters ooit gemaakt. En het leuke van dit soort lijstjes is dat je het er nooit mee eens bent. Want waar is bijvoorbeeld Halo en de eerste Half-Life? Een lijstje dat goed is voor de nodige discussie dus.

10. F.E.A.R.
9. System Shock
8. Halo 3
7. Duke Nukem 3D
6. Quake 2
5. Doom II
4. Goldeneye 007
3. BioShock
2. Call of Duty 4: Modern Warfare
1. Half-Life 2



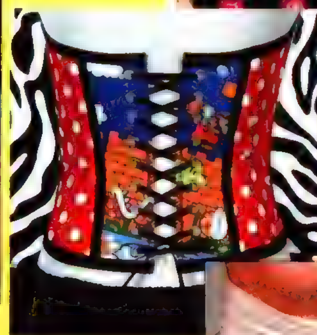
GAME OF VRIENDIN? MMM...

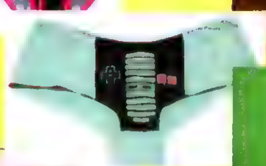
Gamers met een vriendin (ze bestaan!) hebben het deze winter maar weer moeilijk. Want ga je nu die vette nieuwe game spelen, of toch maar even, eh, iets anders doen. Vriendinnen die voor hun gevoel te vaak aan het kortste eind trekken (of te weinig aan het langste ☺), kunnen de vlam misschien weer eens in de pan laten slaan door de juiste kleding aan en uit te trekken. Wij doen hier alvast enkele suggesties.

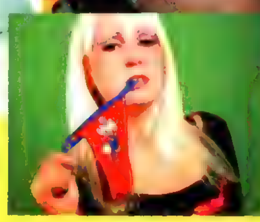
















Mocht je de komende tijd iemand stilletjes met deze PU naar de WC zien sluipen, dan moet je hem achtervolgen en na exact anderhalve minuut hard op de deur bonken. Dat zal hem leren!

BIIRSTATION 360?

De kater is al een tijdje weg, en inmiddels weten we ook waarom we vorige maand met de voltallige redactie aan het bier moesten. Wat bleek, Niels had een geniaal idee om de massa aan het gamen te krijgen. Volgens hem doe je dat namelijk niet door laagdrempelige meuk te maken, maar via dat ene middel dat ons allen verenigt: bier!

Samen met Mitra Slijterijen verzon Niels het ideale cadeau voor de feestdagen: de BiirStation 360! De BiirStation 360 is bedoeld voor iedereen die er over denkt dit najaar een Wii, Xbox 360 of PlayStation 3 te kopen, maar er nog niet helemaal uit is. En wat is beter dan daar een avondje onder het genot van de in de doos bijgeleverde speciaalbiertjes van Christoffel eens rustig over na te denken. Na vier bier staat de deur immers al op een kier...

"De beugelflessen maak je in 'real-life' op eigen kracht met de hand open en de bijgesloten ergonomische Biir Remote is dé oplossing voor bieren die niet door de beugel kunnen! Eén elegante bewegingssimulatie met de Biir Remote maakt de BiirStation 360 compatible met - en geeft je direct toegang tot - vele Biirsoorten. Deze 16+ console wordt geleverd met vijf launch games: BIER, Kaas en Eieren [v1.2], ZUUPdoku [v0.3], 360 van de zaak [v13.1.1], FRISBIIR [v0.1], en Hyptonic [v1.1.1]", zo vertelde Niels aan ons.

Persoonlijk denken wij dat Niels een biertje teveel op had, tegelijkertijd hebben we er allemaal een besteld bij hem. Dat scheelt namelijk weer een surprise maken dit jaar! Meer info? Check: www.mitra.nl



PIJNLIJK, PIJNLIJK, PIJNLIJK



Dat je een goede PR dame kwijtraakt is natuurlijk al vrij kut. Die zijn namelijk schaars. Maar dat je de dame, die verantwoordelijk was voor de pr voor Guitar Hero, nu opeens in de Playboy ziet staan als miss November komt hard aan. Helemaal omdat ze in het bijbehorende (diepte)interview aangeeft liever met Rock Band te spelen. Auch!

POWERSPY

- Apple-baas Steve Jobs heeft een sneer uitgedeeld naar Sony en Blu-ray. Volgens hem is het best leuk om Blu-ray films te kijken op een PlayStation 3, maar is de achterliggende techniek veel te ingewikkeld.
- De Powerspy is niet zo geïnteresseerd in 'achterliggende techniek'. Als die shit maar werkt op het moment dat je de start-knop indrukt, zal de rest hem worst wezen.
- In de VS-versies van een aantal games van EA zoals Madden en NBA Live is reclame voor Obama te zien.
- McCain voelt er niet zo veel voor hetzelfde te doen. Zijn achterban is niet zo pro-gaming, bovendien is McCain door alle martelingen net zo lenig als een loden pijp, terwijl je Obama bij wijze van spreken zo naar de basket ziet vliegen.
- De Powerspy vindt het elke keer weer leuk om te zien hoe "eigenwijs" Nintendo is en altijd consequent aan haar eigen lijn en filosofie vasthoudt. Zo ook bij de bekendmaking van de tracks line-up in Wii Music.
- Waar je bij Rock Band en Guitar Hero namen als Metallica, Korn en Pearl Jam voorbij ziet komen, daar komt Nintendo met ... Zelda en Mario themes!
- Nu afwachten of de CD-verkoop van de Italiaanse loodgieter ook een boost zal krijgen als de game uitkomt.
- Een hardnekkige roddel binnen de industrie luidt dat Ensemble Studios in het geheim heeft gewerkt aan een Halo MMO. Dit omdat er wat vage Halo-screenshots opdoken waarin je typische MMO menuutjes kon zien.
- Volgens Bungie zal het er 99% zeker niet van komen omdat er dan echt een compleet nieuwe wereld vol nieuwe karakters gemaakt moet worden. En in zo'n proces is de kans groot dat je naast de pot pist.
- Nog een leuk gerucht. Ubisoft zou de complete Tom Clancy franchise, zijnde HAWX, EndWar, Ghost Recon, Rainbow Six en Splinter Cell in de toekomst graag in één grote megagame willen stoppen. EndWar is als het ware de proef op de som om te kijken of dit straks mogelijk is.
- Krijg je dan Sam Fisher met een squad in een F-16 die je aanstuurt met voice-command in Las Vegas?

POWERSPY

- Toegegeven, om bij de PU te kunnen en mogen werken, moet je een beetje een nerd zijn. Immers, zeventig procent van de week ben je aan het gamen. Dag en nacht. Maar er zijn ergere mensen...
- In de VS kondigde het echtpaar Chelsea Bruce en Robert Martin de geboorte aan van hun zoon met de naam: Sepiroth Andrew Martin.
- Leg dat later maar eens uit in de klas. Want het is niet eens een goed personage in Final Fantasy, maar een regelrechte bad ass.
- De Powerspy heeft in de wandelgangen van Redmond vernomen dat de nieuwe Xbox 720 "forward compatible" gaat worden. En nee, dat betekent niet dat je op de 720 games kan gaan spelen die op de 1440 gaan uitkomen.
- Forward compatible betekent dat de games van de 360 er beter gaan uitzien op de 720 en mogelijk zelfs nieuwe features zullen bevatten.
- De Powerspy vindt alles best zolang de 720 maar nooit, nooit en dan ook echt nooit een rood knipperlampje laat zien.
- Sinds zijn Xbox 360 ooit de befaamde Red Ring of Death liet zien, schrikt de Powerspy bij elk stoplicht dat op rood schiet.
- Films en games, het blijkt steeds maar weer niet echt te werken. Neem nu Max Payne, vers in de bioscoop als de Powerspy deze stroken weer vol tikt, helemaal tot op het bot afgekraakt door de filmpers. Of zoals USA Today schrijft: "nooit was de naam van een film beter gevonden. Het uitzitten van deze filmprent doet inderdaad Max Payne".
- En dan is ie niet eens gemaakt door Uwe Boll.
- Meisjes en games, de Powerspy is geen male chauvenist pig, maar het is soms een lastige combinatie. Neem nu het 14-jarige Japanse meisje dat in Yokohama een 38-jarige man van de sokken reed.
- De dame in kwestie bleek zoveel vertrouwen te hebben in haar raceskills in de arcadehal, dat ze het nu ook eens buiten wilde proberen.
- Tot grote teleurstelling van het meisje kon de politie niet vertellen hoeveel punten het raken van de voetganger waard was.

DRIE INTERESSANTE Wii-GAMES AANGEKONDIGD

Onlangs werden drie nieuwe Wii-games aangekondigd. En niet zomaar een paar Wii-games, maar vervolgspellen op obscure games die vooral door de doorgewinterde Nintendo-fans werden gewaardeerd. Goeie zaak, want die jongens hebben ook wel weer eens iets leuks verdiend. Jurjen is een doorgewinterde Nintendo-fan, en vertelt waarom de aangekondigde titels hem geschikt voor de Wii lijken.

PUNCH-OUT!!

ACHTERGROND:
Na het speelhaldebuut in 1984 zijn twee Punch-Out spelletjes voor consoles verschenen: een voor de NES (1987) en een voor de SNES (1995). Beide games probeerden niet zozeer een bokswedstrijd te simuleren, maar waren een soort eindbaasparades, waarbij je de karakteristieke bewegingen van groteske personages moest leren herkennen en voorspellen, om op de juiste momenten toe te slaan met hoeken, directe stoten, uppercuts en special moves.
GESCHIKT VOOR DE Wii OMDAT:
De partijen op de NES en SNES waren al zenuwslopend, nu je er ook nog fysiek bij wordt betrokken (je maakt je boksbewegingen natuurlijk letterlijk met afstandsbediening en Nunchuk) zouden de bokswedstrijden nog wel eens flink aan intensiteit kunnen winnen. Bovendien wordt het tijd voor een goede boksgame op de Wii.
MINDER:
De developer is niet Nintendo zelf, maar het Canadese Next Level Games (bekend van de Mario-voetbalspellen).

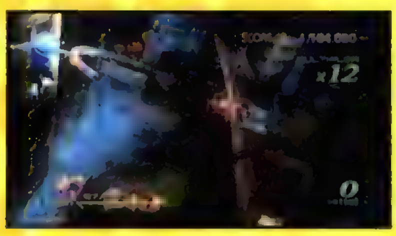




SIN & PUNISHMENT

ACHTERGROND:
Sin & Punishment (2000) werd gemaakt door Treasure (wellicht bekend van het recente Bangai-O-Spirits) en was een hemels ren-en-knal-festijn in achtbaanstijl. Met dat woordje 'achtbaanstijl' proberen we niet zozeer de intensiteit van de actie te beschrijven; we bedoelen er vooral mee dat je automatisch vooruit beweegt langs vastgelegde wegen. Het enige wat jij moet doen, is richten, vuren, zijstapjes maken en (dubbele) sprongen wagen om de projectielen te ontwijken.
GESCHIKT VOOR DE Wii OMDAT:
Grootste probleem van Sin & Punishment was de besturing, die was gewoon niet intuïtief genoeg, waardoor je in het vuur van de actie nog wel eens een onbedoelde beweging maakte. Dat moet veel beter gaan met de Wii-controller die voor dit spel gemaakt lijkt. Bewegen met de stick van de Nunchuk en richten met de aanwijzer, perrrrrfecto!
MINDER:
Wat in 2000 nog erg boeiend en spectaculair was, is anno 2009 misschien niet genoeg om een hele game te dragen.





NO MORE HEROES: DESPERATE STRUGGLE

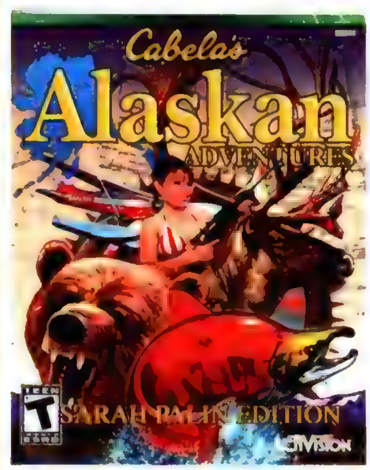
ACHTERGROND:
De eerste No More Heroes verscheen eerder dit jaar voor de Wii, en zal in de eindejaarslijstjes ongetwijfeld hoge ogen gooien. Het zeer bizarre maar heerlijk speelbare en lekker gewelddadige spelletje is voor de typische hardcore gamer wat Wii Sports is voor de typische casual gamer: de beste reden om een Wii te halen. De verkoopcijfers zijn schrikbarend laag voor een dergelijk topspel, maar dat weerhoudt de verknipte bedenker, Suda51, er niet van om gewoon nog een deel twee uit te brengen.
GESCHIKT VOOR DE Wii OMDAT:
De fysieke lichtzwaard-combat voelde in deel één al heerlijk bruut en intensief, maar zal in deel twee waarschijnlijk nog veel lekkerder gaan voelen. Suda51 heeft namelijk bekend gemaakt de WiiMotionPlus te willen gebruiken voor nog strakker hakwerk.
MINDER:
Hij komt pas in 2010!

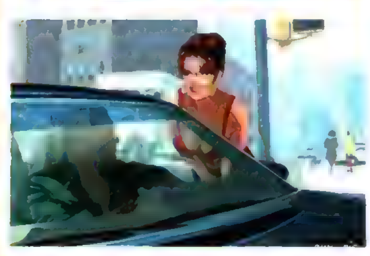




SARAH PALIN IS HOT

Sarah Palin, je weet wel, de running mate van republikein John McCain die ijsberen schiet, ijshockey speelt en niet weet waar Rusland ligt, is een complete cultheld aam het worden bij de Amerikaanse gamers. Nijvere PC bezitters knutselen het ene screenshot na het andere in elkaar.
En zeg nou zelf; doe Lara Croft een bril op en geef haar een knotkapsel uit de jaren '30 en je hebt... inderdaad, mevrouw Palin.





DE GROOTSTE VIJAND VAN MICROSOFT? DHL!

Niet Sony en Nintendo zijn de grootste “vijanden” van Microsoft; het is koeriersdienst DHL. Afgelopen maand ontspoorde namelijk hun goederentrein in Los Angeles met daarin meer dan twintigduizend Xbox 360's voor de Californische markt. En DHL wil de schade niet vergoeden, met als gevolg een proces natuurlijk. Microsoft eist een schadevergoeding van twee miljoen dollar. Om dat terug te verdienen moet DHL weer een hoop pakjes koerieren.



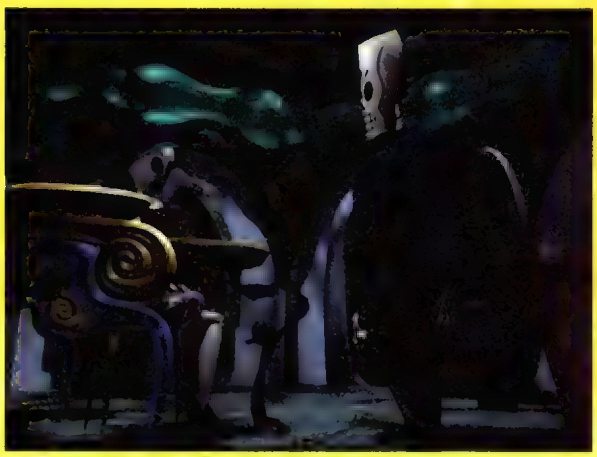
ZIELIG, ZIELIGER, ZIELIGST

Dat ze bij onze oosterburen ietwat kinderachtig zijn als het gaat om geweld in videogames, dat weten we al. Bloed is daar altijd groen, en doodt je ook maar één mens dan heb je een probleem. Zelfs Command & Conquer heeft daar een 18+ PEGI rating, en die shit is nog onschuldiger dan My First Pony. Maar de Duitsers gaan nog verder. Zelfs de afbeeldingen op de doos worden gecensureerd. Kijk maar eens naar de boxart van de shooter Left for Dead van Valve. De eerste is de officiële versie en de tweede de gepaintshopte Duitse. Je zou ze toch spontaan uit de EG knikkeren!

WHAT UP MET LUCAS ARTS?

We gaan hier niet beweren dat Star Wars: The Force Unleashed en Fracture bagger waren maar toppers kunnen we beide games ook niet noemen, en dat doet bepaald geen eer aan de grote naam die Lucas Arts is. Of was, kun je momenteel beter zeggen, want men lijkt de touch echt een beetje kwijt.

Het lijkt wel alsof zowel SWFU als Fracture beide begonnen zijn als een fraaie techdemo (bij SWFU het rondgooien van voorwerpen, het versplinteren van objecten en de ragdoll physics en bij Fracture het opbollen of indeuken van de grond). Zo van: ‘hé, kijk nou eens wat ik bij elkaar geprogrammeerd heb. Is dat niet cool’... maar dat men vervolgens straal vergat er een goed verhaal en voldoende afwisseling aan vast te knopen. Terwijl het verhaal en de afwisseling vroeger altijd dé kracht van Lucas Arts waren. Neem alleen al de fantastische adventures als Monkey Island en Grim Fandango (zie screen).
Daarmee lijkt de gamestudio de route te volgen van de gelijknamige filmstudio die bij de laatste drie Star Wars blockbusters weliswaar veel technologische hoogstandjes fabriceerde, maar qua verhaal en avontuur het niveau van de eerste drie films absoluut niet evenaarde.



Één ander ding hebben zowel de film- als de gamestudio ook gemeen: zowel de laatste, “mindere” Star Wars game als de laatste drie “mindere” Star Wars films brachten bakken geld in het laatje. Dus of Lucas Arts het allemaal ook als een probleem ziet...

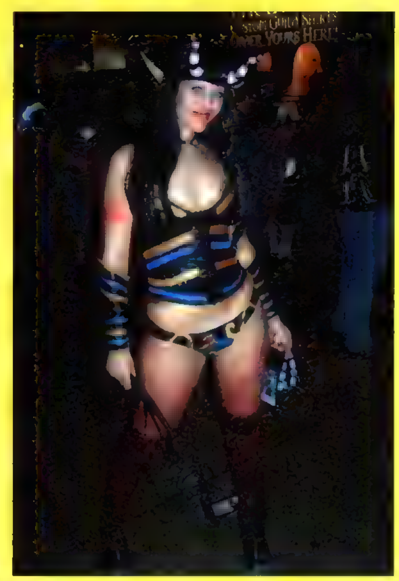




BLIZZCON 2008

Dat veel Japanse gamers zich graag verkleden, weten we van de Tokyo Game Show. Vermoedelijk zul je daar verderop in deze PU wel weer wat voorbeelden van aantreffen. Maar De Warcraft-fans kunnen er ook wat van, getuige de foto's van de grote Blizzard fanclubdag, Blizzcon.
Wij vragen ons één ding af: zou Steven opgewonden raken van deze plaatjes...





COMMENTAAR

WAAROM IK NOOIT NAAR TOKYO GA

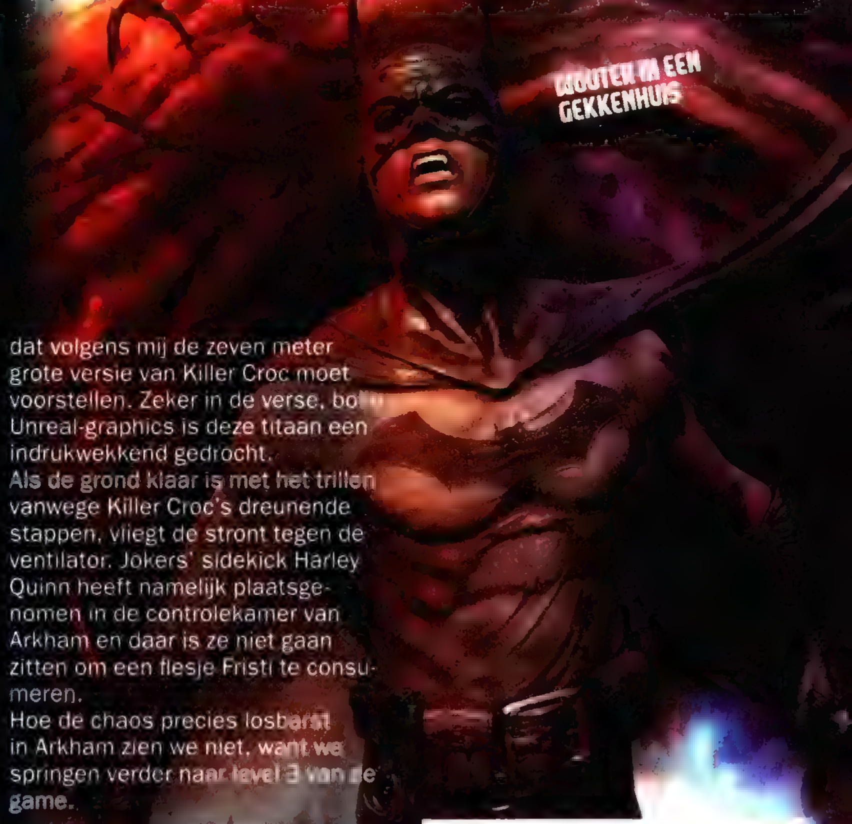

JJ

Net als elk jaar rond deze tijd, vind je in deze PU weer een (ongetwijfeld enthousiast) verslag over de Tokyo Game Show. We hebben er ooit zelfs een Daily Gamer over volgeschreven.
Misschien heb je je wel eens afgevraagd waarom mijn persoontje nooit in Tokyo aanwezig is. Terwijl ik LA en Leipzig toch jaar in jaar uit aandoe?
Het antwoord is even simpel als ontluisterend: ik heb er niks maar dan ook helemaal niks mee. Sushi, cosplay, karaoke, manga, androgyne types met wuivend haar, eten met stokjes, handhelds, noedels, Pokémon, weirde gadgets, wierook, Konami, Tecmo, Bandai... het zijn allemaal zaken die me gestolen kunnen worden. Alleen die kittige Japanse chickies in schoolkostuum zijn wel kinky, maar die vind ik ook op internet.
Daarnaast, en dat is veel belangrijker, heb ik de meeste games al in LA gezien of waren ze in Leipzig (of zelfs op Firstlook) speelbaar. En dan heb ik het over de games die er voor ons toe doen. Want dat is een volgend minpunt van de TGS: ik vind het wel érg op Japan georiënteerd. Het grootste deel van de games zal nooit in het Westen te krijgen zijn.
Tuurlijk is de E3 erg Amerikaans, maar als Europeaan voel ik wel dat de content die ik daar te zien krijg, ook voor mij bedoeld is. En waarom veertien uur in een vliegtuig zitten als ik de helft al gezien heb en de andere helft mij geen hol doet...



Natuurlijk is bijna iedereen hier op de redactie het volkomen met mij oneens (zoals zo vaak), en zullen er ook de komende jaren wel weer meerdere personen namens PU naar Tokyo afreizen. Ach, ik vind het best, zolang ik maar niet mee hoef.
JJ

BATMAN: ARKHAM ASYLUM



Op de redactie is het regelmatig een gekkenhuis, vooral als Wouter en Maarten weer eens een spelletje keyboards overgooien doen of een Schotse dans uitvoeren op hun bureaus. Daarom besloot Ed om Wouter eens naar een écht gekkenhuis te sturen, zodat hij misschien wat beter begrijpt hoe de eindredacteur zich elke dag voelt. Enter Arkham Asylum...

Sinds ik The Dark Knight heb gezien, ben ik fan van The Joker. Wijlen Heath Ledger wist coolness en totale gefliptheid op zo'n unieke manier te combineren, dat de grappenmakende aartsvijand van Bats een compleet nieuw imago heeft gekregen.
Maar in Arkham Asylum is hij (helaas) gewoon weer de oude, ietwat flauwe, grappen en grollende freak. Weer meer de Jack Nicholson kant op, zeg maar.
Aan het begin van de game wordt The Joker het strengbeveiligde Arkham binnengerold terwijl Batman een oogje in het zeil houdt. Want het ging allemaal veel te makkelijk, dat inrekenen van die mafkees in z'n paarse pak...

DUUR, HOOR!

Wat volgt is een ongeveer tien minuten durende wandeling door de gevangenis/psychiatrische inrichting net buiten Gotham City. Je loopt als Batman stoïcijns de hele tijd mee met het Hannibal Lecter karretje waarin The Joker wordt vervoerd. Gelukkig maakt de groenharige clown af en toe een grapje en sommige daarvan zijn wel grinnikbaar, hetgeen de lange wandeling wat opvrolijkt.
Sowieso is het rondkijken de eerste paar minuten best genieten, want we lopen per slot van rekening rond in een door de Unreal III engine gegenereerde game. En dat motortje kan zelfs van een Veendamse eengezinswoning een visueel spektakel maken.
In alles zie je de Unreal-technologie terug, want ook Batman zelf is een soort van kruising tussen Marcus Fenix en... ehm, een vleermuis. Eigenlijk had ik een soort van Cel shaded comic-stijltje verwacht zoals in Ultimate Spider-Man ofzo, maar dit ziet er toch een stuk, tja, 'duurder' uit.

STRONT

Onderweg maken we kennis met de directeur van Arkham en komen we een enorm fucking monster tegen dat volgens mij de zeven meter grote versie van Killer Croc moet voorstellen. Zeker in de verse, bo[illegible] Unreal-graphics is deze titaan een indrukwekkend gedrocht.
Als de grond klaar is met het trillen vanwege Killer Croc's dreunende stappen, vliegt de stront tegen de ventilator. Jokers' sidekick Harley Quinn heeft namelijk plaatsgenomen in de controlekamer van Arkham en daar is ze niet gaan zitten om een flesje Fristi te consumeren.
Hoe de chaos precies losbarst in Arkham zien we niet, want we springen verder naar level 3 van de game.





A CHICKEN!

Arkham ontvouwt zich als een beat 'em up/stealth/adventure, waarbij de nadruk waarschijnlijk vooral zal liggen op het kontschoppen van baddies. Hier en daar kan je op stealthy wijze je vijanden een voor een uitschakelen, wat redelijk stoer is omdat je een paar best wel toffe moves tot je beschikking hebt en je slachtoffers helemaal de pan uitflippen: "I think I see him over there!!" Even verderop voert Bruce de Bat een onderzoekje uit (doet denken aan Condemned), waarbij hij met een speciale view oplichtende vingerafdrukken moet volgen.
Een snufje van dit, een mespuntje van dat, een scheutje van zus en een lepeltje van zo... laten we hopen dat ontwikkelaar Rocksteady een ware Gordon Ramsay is en geen Swedish Chef.



"LATEN WE HOPEN DAT ONTWIKKELAAR ROCKSTEADY EEN WARE GORDON RAMSAY IS EN GEEN SWEDISH CHEF."



CLAUSTRO ASYLUM

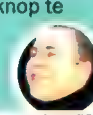
De game speelt zich helemaal af in de gevangenis/inrichting Arkham Asylum, en zit natuurlijk vol met mafkezen, waaronder The Riddler, Mr. Freeze, Scarecrow, Penguin en Poison Ivy. We zijn zwaar benieuwd hoe al die lui zijn vormgegeven.



VERWACHTING

Arkham ziet er verdomd geil uit maar kan alleen een toffe game worden als de gameplay genoeg variatie gaat bieden. En dat is nog even afwachten.

+ Batman in Unreal-graphics ziet er vet uit.
+ Luitjes stealthy afmaken met de Bats!
- Knokken lijkt met één knop te kunnen.
- Ventilatieschachtje in, ventilatieschachtje uit.



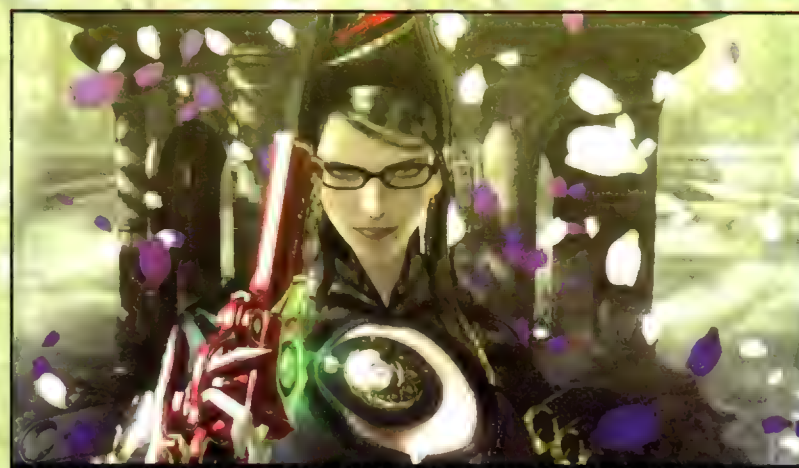
WOUTER

BATMAN: ARKHAM ASYLUM
PS3 / PC / XBOX 360
ROCKSTEADY / EIDOS
JUNI 2009

BAYONETTA

MAARTEN WORDT OVERDONDERD

Maarten pakte het vliegtuig naar Japan om een kijkje te nemen bij PlatinumGames, de mannen die naar eigen zeggen de Japanse developers weer helemaal op de kaart gaan zetten en het actie genre weer nieuw leven in gaan blazen. Grootspraak of niet, Maarten?



Maar vice-president van Amerika is ze lekker niet geworden. Ze had zo'n ijzige uitstraling dat je stiekem wel eens hoorde zeggen: 'die Palin, daar moet een paalin'.

Toen Sega begin dit jaar met een hoop bombarie de samenwerking met PlatinumGames aankondigde, sprong vooral de speech van Hideki Kamiya eruit. De man achter titels als Resident Evil 1 en 2, Okami, Viewtiful Joe en Devil May Cry vertelde de aanwezige pers dat hij teleurgesteld was in het actie genre anno 2008.

"BAYONETTA GAAT JE WEGBLAZEN."

Toen hij Devil May Cry maakte was dat een behoorlijk vernieuwende game, maar omdat er in de zeven jaar daarna vrijwel niets aan het genre is toegevoegd, vindt Kamiya het welletjes. Japanse developers moeten eens met nieuwe dingen komen... en hij gaat daar voor zorgen!



VECHTMACHINE

Of Kamiya deze grote woorden waarmaakt, laat ik nog even in het midden, maar dat Bayonetta één brok actie is, valt niet te ontkennen. Hoe kan het ook anders met een hoofdpersonage dat het best te omschrijven is als de ultieme vechtmachine! De duistere heks Bayonetta kan zelfs haar haren gebruiken als wapen! Ze zwiept ermee in het rond alsof het een ketting met een stalen bal is. Daarbuiten beschikt ze ook nog over een shitload aan magic powers. Haar armen en benen kan ze ontdoen van de rubberen kleding en omvormen tot gigantische magische wapens. Zo is een stuk broekspijp heel simpel te veranderen in een groot, door wervelwind omgeven, stuk been. Hiermee kan ze haar vijanden een enorme mep verkopen.

Wat zeg je? Kun je je er geen voorstelling bij maken? Stop dan maar met lezen, want dit is nog maar een fractie van alle bizarre dingen die je gaat meemaken...

ANGELS MAY CRY

Nee, dat er actie in Bayonetta zit, daar kun je moeilijk tegenin gaan. Al tijdens mijn eerste seconden in de game werd ik compleet weggeblazen.

LAADSCHERMEN

Ik ben gek op laadschermen waarin je iets kunt doen. Het geeft de ongeduldige gamer in mij iets te doen. In Assassin's Creed kon je (dom) rondlopen, maar cooler is het in FIFA, waar je één op één op de keeper af kunt rennen en proberen te scoren.

In Bayonetta krijgen we een laadscherm waarin je je moves alvast een beetje kunt oefenen. Als Bayonetta geladen is, dan sta je plotsklaps midden in het level. Net als bij FIFA.
Cool, die laadschermen!




Oppassen meisje, als je te lang onder zo'n fontein staat, krijg je de ziekte van vijver.

Bayonetta springt met haar duistere verschijning in de diepte totdat ze terechtkomt op een groot stuk steen dat eruit ziet als een kerkklok. Terwijl ze op dit vallend stuk kerkklok staat, en er hysterisch opgefokte Japanse muziek klinkt, slaat onze donkere heks als een malle om haar heen. Met haar haren, met haar benen, met haar powerspells en met guns aan handen en voeten bejegent ze de engelen en witte vogels om haar heen. Inderdaad, het zijn geen demonen die de Sjaak zijn; het zijn engelen en andere heilige figuren die tot moes geslagen worden.

De klok explodeert vervolgens op een rots, Bayonetta springt er af en een gigantische tweekoppige draak meldt zich en begint vuur te spuwen. De draak heeft een omgekeerd kinderhoofd van steen op zijn borst. Waarom? Jij mag het zeggen. Met zijn staart mept hij richting onze heldin. Ondertussen melden zich nog tientallen andere vijanden, maar onze welgevormde chica zit zo vol met adrenaline dat ze iedereen tot stront ramt. De religieuze muziek wordt steeds luider. Het wachten is op de climax.
De setting lijkt misschien wat op Devil May Cry met een gothisch sausje, en ook de hysterische Japanse muziek draagt daaraan bij; maar de actie jongens, de actie! Dit gaat echt een stapje verder.

GIGANTENGEVECHT

Wij gaan ook nog een stapje verder. Bayonetta komt op de grond terecht, ze rent een trap af, over een brug. Maar dan... een gigantische dude meldt zich. Het lijkt wel een reusachtig stenen beeld in de Michelangelo stijl dat tot leven is gekomen. Mythisch, Grieks... apart!
De reus breekt de brug in stukken, pakt 'm op en zwaait ermee door de lucht. En jij, ja jij staat op die brug! Je huppelt en springt alle kanten op om het rondvliegende puin te ontwijken terwijl je (tevergeefs, zo lijkt) inhakt op de handen van je enorme vijand.
Dan volgt de climax van deze scène. Bayonetta transformeert haar hele rubberen outfit in een waanzinnige wervelwind met het uiterlijk van een ultra grote drakenkop. De lucht kleurt donkerpaars, de muziek zwelt aan. Duistere krachten verzamelen zich en het reusachtige gedrocht lijkt een tuinkabouter vergeleken bij het door Bayonetta gecreëerde monster waardoor hij uiteindelijk vermorzeld en aan stukken gereten wordt. Bizar!

EEN MAN VAN Z'N WOORD

Climax bereikt? Einde level? Twee keer nee! Dit voorproefje betrof slechts een baas ergens in het midden van een level. Het gaat nóg veel gekker worden, vertelde Hideki me.
De man blijft met beloften strooien, maar ik heb er steeds meer vertrouwen in dat Hideki, ondanks zijn ietwat arrogante Popi Jopi houding, een man van zijn woord is. ✪


Bayonetta? Pistoletje!


Als je je benen zover uit elkaar kan krijgen, ben je een turnster, of heb je een seksuele relatie met een Tokki die graag bovenop ligt.

IN GESPREK MET: HIDEKI KAMIYA

ONTWIKKELAAR BAYONETTA



PU: Eerlijk is eerlijk, Bayonetta heeft heel veel weg van Devil May Cry. Dat is ook logisch, maar vertel mij eens in drie woorden het verschil tussen die twee? (Een stilte van minimaal twee minuten volgt.)
HK: "Tieten!" Ze heeft tieten! Uuuh... wat ik bedoel te zeggen is dat Bayonetta ons eerste vrouwelijke personage is, en tevens een heel nieuw personage. Eentje met een behoorlijk arrogante attitude.
M'n tweede woord is "nieuw"! Het is een nieuw spel, een nieuw verhaal en een nieuwe setting. Leg je Bayonetta naast DMC, dan zeg je: 'ja, dit is dé actiegame'.
Tot slot "heftiger!" Niet alleen de levels zijn groter, maar de spanningsopbouw, het tempo en de omstandigheden die je gaat tegenkomen zijn heftiger dan je ooit hebt meegemaakt.
Daarbij voelt de gameplay natuurlijk aan. Als je iets wilt, spreekt het voor zich hoe je het moet besturen. Je raakt al snel in een flow waarin alles bijna automatisch gaat.
PU: Die chick ziet er best cool uit, maar what up met die bril, man?
HK: HUH!? Wat is er met die bril!? Wat vind je er niet cool aan dan!?
PU: Nou ja, het past niet helemaal bij haar stijl. Het is te intelligent, ik denk dat ze zonder cooler is.
HK: Pffff... nou, wij zullen in ieder geval nooit ruzie maken om dezelfde vrouw.

VERWACHTING

Bayonetta is rap, Bayonetta is snel, Bayonetta zit strotjevol actie die zich opbouwt tot een ongekende climax. Bayonetta gaat je wegblazen.

+ Bomvol bizarre actie.
+ Een coole chick!
- Lijkt (te?) veel op Devil May Cry.


MAARTEN

BAYONETTA
XBOX 360 / PLAYSTATION 3
PLATINUMGAMES / SEGA
2009

MADWORLD



Leef je uit met een kettingzaag, steek een trompet in iemand z'n reet, ram een olievat over iemands kop en ruk z'n hart eruit... in MadWorld is niets te gek. Een titel die volgens Maarten het brave familie-imago van de Wii kan vermorzelen!

Als ik een lijst zou moeten maken van de meest aansprekende films van de afgelopen jaren, dan zou Sin City heel hoog op dat lijstje staan. De comic stijl, alles in zwart-wit met als enige kleur het rood van 't rijkelijk vloeiende bloed. Sin City was cool.

AMERIKAANSE COMIC

Je moet wel in een grot in Spanbroek wonen wil je bij de eerste beelden van MadWorld níet aan Sin City denken. Grafisch kenmerkt MadWorld zich door een zwart-witte comic stijl met als enige kleur... het rode bloed. Precies als in Sin City.
MadWorld is een third-person actiegame met Jack als hoofdpersoon. Jack zit gevangen in een soort spel en de enige manier waarop deze breedgeschouderde gast met z'n vliegeniersbril eruit kan komen, is door het gebruik van z'n omgeving en wapens te masteren.
Maar eigenlijk moet ik hier stoppen met het achterliggende verhaal, want dat zal niemand interesseren. De game draait immers maar om één ding: geweld, maar dan wel te nemen met vele kilo's zout en een hele dikke knipoog.

GEWELD OM TE LACHEN

Jack loopt door een soort industrieterrein. Veel buizen, grote apparaten en industriële gebouwen. Alles is zwart-wit. Er is geen middenweg. Muziek klinkt. Het is agressieve Amerikaanse rap, het doet me denken aan DMX, alleen is deze stem minder angstaanjagend. Het past echter goed bij het spelbeeld, want nog geen tien seconden nadat ik de remote en Nunchuk in m'n handen neem, begint het slachtfestijn.
MadWorld werkt heel intuïtief. De besturing spreekt voor zich. Zo liep ik direct op een tegenstander af, pakte hem beet door de A-knop ingedrukt te houden en gooide 'm (door een werpbeweging te maken met de Wiimote) tegen een openstaande vuilcontainer aan, waarna de deksel met z'n vlijmscherpe kartelrand dichtviel en het lichaam van mijn tegenstander doormidden kliefde.
Ja, de omgeving is interactief, en niet zo'n beetje ook! Bijna alles is te gebruiken om je vijanden op de meest creatieve manieren mee van kant te maken. Het gaat gepaard met van die typische comic teksten als 'splaash!' en 'bang!'



COMBO'S EN HIGH SCORES

Als je denkt dat eerder genoemd voorbeeld overdreven is, dan ben je duidelijk nog niet voorbereid op MadWorld.
Je kunt gasten in elkaar meppen, ze oppakken en van je af gooien, maar al snel zul je merken dat je veel meer kan dan dat. Wat dacht je van een zooi vette combo's? Pak bijvoorbeeld een autoband en zet 'm op iemand z'n harses. Pak daarna een leeg olievat en zet deze ook op z'n kop. Gooi 'm vervolgens in een ronddraaiende propeller en kijk hoe hij in stukjes door de lucht vliegt.
Of wat dacht je van deze: steek een trompet in iemand z'n reet. Je zult 'm ziet rondhuppelen, begeleid door trompetpufjes... smijt die gast vervolgens tegen een ronddraaiende schijf met spijkers en je weet zeker dat er geen leven meer in het arme zieltje zit.
Bovendien kun je op elk moment Jack's kettingzaag te voorschijn toveren en verschillende torso's in tweeën delen. Bloed overal! Zie je een gehaktmolen? Dan weet je wat je moet doen.

HANDIGE HARRY

Jack is een allrounder. Hij kan met messen overweg, gasten letterlijk uit elkaar trekken, verkeersborden door



Naam: Atsushi Inaba
Functie: Producer MadWorld
Werkte aan: Viewtiful Joe, Okami, God Hand
Quote: "MadWorld zal niet in Japan uitkomen. Te veel geweld. Komt nooit door de keuring heen."

Naam: Shigenori Nishikawa
Functie: Designer MadWorld
Werkte aan: Resident Evil 4
Quote: "Die gasten van Gears of War vonden mijn kettingzaag uit Resident Evil zo cool dat ze 'm ook zijn gaan gebruiken in hun game. Maar de kettingzaag in MadWorld is veel leuker hoor! Kun je veel meer mee doen!"



Help, mijn man heeft een hobby!





"ZIE JE EEN GEHAKTMOLEN? DAN WEET JE WAT JE MOET DOEN."


In deze bar was het 's middags geen Happy Hour, maar Sad Hour. Dan werden de klanten gratis door de helft geslasht.

voorhoofden rammen, het houdt niet op.
Je begrijpt dat dit alles niet echt serieus meer is. Het geweld is zo overdreven dat het eigenlijk helemaal geen geweld meer is. Het is grappig, te gek voor woorden, het is lachen.
De uitdaging ligt 'm dan ook in het feit dat je highscores moet zien te halen. Zo moet je in een van de vele minigames, 'Blood Bath Challenge', gasten in een soort leeg zwembadje gooien, waar eens in de vijf seconden een gigantische pers met stalen punten naar beneden wordt gedrukt. Na een mannetje of acht krijg je dan letterlijk een bloedbad…

OVER DE TOP

Uit alles blijkt dat de actie in MadWorld totaal over de top is. Het heeft niets met realisme te maken maar straalt aan alle kanten uit dat het pure fun is. Als je iemand oppakt en 'm heen en weer mept door een zwiepende beweging te maken met de Wiimote, dan is dat lachen. Gewoon dikke lol, want welk hoofd spat nou uit elkaar als een gevulde waterballon? Precies; dat gebeurt alleen in films en games.
Natuurlijk zullen we over een jaar een nieuwsbericht in de krant zien staan dat twee Amerikaanse jochies hun klasgenootje in een gehaktmolen hebben gegooid en dat ze dat hebben gedaan komt omdat ze dat in MadWorld hadden gezien. Maar zulke jongetjes zijn compleet gestoord en nog kanslozer dan gasten die het geil vinden als er een chickie op hun hoofd pist.
Nee, MadWorld is niet om te shockeren maar gewoon om plezier mee te beleven. Er werd tijdens de hands-on sessies in de studio van PlatinumGames eigenlijk alleen maar keihard gelachen als er weer een absurde manier ontdekt werd om iemand uit elkaar te rijten.
Ik denk dat ik m'n onder het vuil begraven Wii maar eens ga afstoffen en klaar ga zetten. Want in tegenstelling tot Japan, Australië en Duitsland komt deze game van Japanse makelij begin 2009 gewoon in de Nederlandse winkels te liggen.
En terecht!



BOYBAND

Het zijn toffe lui, die jongens van PlatinumGames. Hoewel het team op onderstaande foto meer weg heeft van een boyband, zijn het toch echt coole gasten die deze videogame in elkaar knutselen.



VERWACHTING

Elke Wii-bezitter (oké oma, jij niet!) moet uitkijken naar dit spel. Die gasten van PlatinumGames weten waar ze mee bezig zijn. Dit kán haast niet mis gaan.

- ⊕ Maakt creativiteit bij je los.
- ⊕ Heerlijk comic stijltje, dat zwart, wit en rood.
- ⊕ Bloed op de Wii!
- ⊖ Er zullen ongetwijfeld mensen zijn die de game toch als te gewelddadig zullen bestempelen…


MAARTEN

MADWORLD
Wii
PLATINUMGAMES / SEGA
Q1 2009


THE BEAT GOES ON
SLAM!
ALKMAAR 99.6 * AMSTELVEEN 91.1 * AMSTERDAM 91.1
BREDA 99.4 * DEN HAAG 88.6 * EINDHOVEN 99.4 * ENSCHEDE 93.7
GRONINGEN 93.7 * HILVERSUM 91.1 * LEEUWARDEN 91.0 * LEIDEN 95.2
LELYSTAD 91.1 * ROTTERDAM 88.4 * TILBURG 99.4 * ZWOLLE 93.6
CHECK SLAMFM.NL VOOR MEER FREQUENTIES
SLAM!FM

COLIN MCRAE: DIRT 2

Het lijkt wel of alles wat Codemasters momenteel op autogebied aanraakt, in goud verandert. GRID was en is een van de vetste racers van 2008, FUEL kan MotorStorm's ass kicken, de nieuwe Formule 1-game maakt iedereen nieuwsgierig... en nu komt er dus ook een nieuwe Colin McRae Rally, herstel, DiRT aan. JJ wordt helemaal gek.


JJ

JJ WORDT GEK

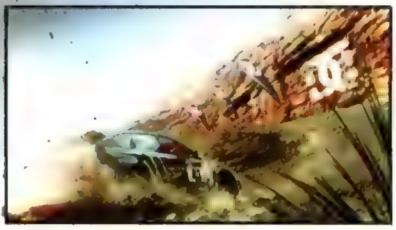




Dat DiRT 2 niet Colin McRae Rally zoveel heet, komt niet omdat de legendarische coureur door een tragische helikoptercrash verongelukte. Codemasters had de beslissing al veel eerder genomen en wilde de serie daarmee wat 'breder' in de markt zetten.
Waar de game zich vroeger focuste op het echte hardcore rally rijden (jij in je eentje tegen de klok), daar kon je in DiRT ook tegen andere auto's strijden. Bijvoorbeeld head-to-head of met een hele meute wagens over een hotseknots circuit. Ook liet men veel meer soorten auto's toe, in plaats van alleen de traditionele Subaru's, Fords en Citroëns.
Die minder 'puristische' aanpak legde Codemasters geen windeieren, want nog nooit had een 'Colin' zo goed verkocht. En wat goed is, flikker je niet weg. En dus komt DiRT 2 er aan. Met het voorvoegsel 'Colin McRae', om de fenomenale coureur die niet alleen zijn naam aan de game verbond maar zich ook actief bezig hield met de ontwikkeling ervan, te eren.

WORLD TOUR

Echt dramatische veranderingen in de basis van DiRT zijn (nog) niet aangekondigd, maar dat had ik eerlijk gezegd ook niet verwacht. Codemasters bouwt netjes voort op de World Tour die je in verschillende wagens, in verschillende raceklassen, op verschillende (open) terreinen liet rijden.
Ondanks dat ik DiRT destijds een 90 gaf, zag ik duidelijk een aantal punten die voor verbetering vatbaar waren. Zo waren niet alle races even opwindend en bouwde je door het snelle wisselen van wagens nauwelijks een band op met de auto waarin je reed. Daarnaast heeft GRID laten zien dat de Codies er qua schademodel inmiddels veel meer uit kunnen halen dan we in de eerste DiRT zagen en toont FUEL aan dat ze qua open landschap ook al op een ander level zijn aanbeland.



OP HET RANDJE

De nieuwigheden zul je vooral in de sfeer van nieuwe events moeten zoeken. Zo krijg je straks te maken met tracks die op het randje van de canyons in het Amerikaanse Utah liggen. Eén foutje in deze "Creek Trailblazer" events en je knalt een meter of 4000 naar beneden de afgrond in.
Andere veelbelovende nieuwe events zijn de meer MotorStorm-achtige "Rawang Rally Run" waarin je jouw wagen over de glibberige modderwegen in het binnenland van Maleisië moet loodsen en de nachtraces in Londen ("Battersea Battle") waarin het industriële gebied rondom het Battersea-terrein is omgebouwd tot een bijkans cyberspace-achtig racestadion.
Ook een andere trend waarmee Codemasters in GRID veel succes had, wordt naar DiRT 2 overgezet. Niks beginnen in een langzame bak en je dan opwerken naar de snelle bolides, maar gewoon meteen de allersnelste monsters van stal halen. En dus plaatst de eerste klasse wagens (van de zeven in totaal) je meteen in de Subaru waarmee je de eerste DiRT eindigde! En daarna wordt het allemaal nog veel sneller, agressiever en vetter.

> "GEWOON METEEN DE ALLERSNELSTE MONSTERS VAN STAL HALEN."

SPEKTAKEL

Zoals ik al eerder aangaf zoekt Codemasters naar de verbreding. Ze zijn het zat de beste racegames te maken volgens de journalisten, maar niet de bijbehorende verkoopcijfers te zien. En dus gaan ze minder voor de simulatie en zoeken ze meer het spektakel op. GRID liet zien dat deze move niet hoefde te leiden tot slappe casual shit die je oma ook kan besturen. De game was pittig genoeg en het meer 'volkse' spektakel werd veroorzaakt door de intense actie op de baan en de enorme klappers die je kon maken.
Ga er vanuit dat die lijn ook in DiRT 2 terug te zien is. Men stapt af van de stereotype rallyraces en brengt meer spektakel in de vorm van multicar-events en bizarre omgevingen. Ik heb hier totaal geen problemen mee, omdat ik de Codies inmiddels ken en weet dat ze hun passie voor wagens nooit zullen verloochenen door gemakzuchtige casual meuk te maken. Bovendien willen ze niet dat Colin zich in zijn graf omdraait. En je weet dat ie meekijkt...





DE TOKYO GAME

Steven is een ervaren Tokyo Game Show bezoeker, Maarten niet. Er ging dan ook een wereld voor hem open, daar in het verre Japan. Niet zo gek dus dat die twee met totaal verschillende verhalen thuis kwamen... De jonge baklap zat vol met verhalen over Japanse toiletten en karaoke-avonden, terwijl Steven vol was van alle games die hij had gecheckt.
Het uiteindelijke verslag van de TGS 2008 bestaat dan ook uit twee gedeelten: het eerste deel is een dagboek waarin freshboy Maarten zijn belevenissen in Tokyo beschrijft, het tweede deel gaat over de games die Steven en Maarten aldaar gezien en gespeeld hebben.

DEEL 1 - DAGBOEK TOKYO

5 OKTOBER - AFSTREPEN

Voordat ik aan mijn werk bij de Power Unlimited begon, had ik een immense waslijst aan activiteiten op mijn 'nog in dit leven te doen'-lijstje. Zo wilde ik ooit nog eens naar de E3 in Los Angeles en was ik van plan New York en San Francisco een keer te checken. In de korte tijd dat ik nu bij de PU zit, zijn die doelen al bereikt, en na mijn komende reis naar Tokyo, heb ik nog maar twee dingen over om af te strepen: parachutespringen en een triootje met twee vrouwen.
Maar Japan, die zit dus in de pocket. Nu eerst maar even afgelopen nacht inhalen, want gisteravond (lees, twee uur geleden) zat ik nog op mijn Rock Band examen party waar het hele PU.nl zooitje ook van de partij was en er zelfs iemand op mijn gang heeft staan KOTSEN! Ik zal geen namen noemen... (Frits, het was Frits. FRITS FRITS FRITS!)



6 OKTOBER - HEMELS SCHIJTPARADIJS!



Misschien zit je niet op de volgende informatie te wachten, maar het eerste wat ik deed op m'n hotelkamer na een vermoeiende vlucht, is schijten. Je wil niet in een vliegtuig kakken, dus hou je het op. Tot je door de douane bent. Tot je uit de taxi gestapt bent. Tot je eindelijk je koffer in je kamer hebt neergegooid en de lichtknop van de badkamer hebt gevonden. Dan pas ga je, na een grondige toiletinspectie, schijten!
En daar stond ie... de Toto! Japan wordt gedomineerd door de Toto toiletten. Daar waar ik me soms nog wel eens druk kan maken over de voor- en nadelen van diep- en schoteltoiletten, is heel Japan het erover eens: zij hebben de Toto.
Ik ga je toch even uitleggen waarom de Toto puur genieten is. De Toto is een combinatie van een toilet en een ingenieuze computer. Ten eerste heeft het een verwarming in de bril. Doe je het deksel omhoog, ga je zitten en dan merk je het gelijk. Eerst is het wat onwennig, alsof net een dikke gast een uur werk heeft gehad. Als je voor de tweede keer gaat, dan waardeer je het al. Bovendien is de temperatuur handmatig in te stellen.
Het tweede opvallende punt is de besproeiing. Je kunt ervoor kiezen om je anus van een flinke waterstraal te voorzien. De temperatuur van de waterstraal is in te stellen, de kracht van de straal en de soort straal! Er zit zelfs een optie voor ongestelde vrouwen bij! Echt, je weet niet wat je meemaakt!
En dan nog dit. Daar waar de spoelsensoren in Europese toiletten er nog wel eens flink naast zitten (als je even gaat verzitten, gaat het toilet ineens doorspoelen), registreert de Toto precies wanneer je echt opstaat en zal de handel pas wegspoelen als jij niet meer in de buurt bent. De Wiimote is er niets bij.
Er zijn echter twee nadelen aan de Toto. Je kunt 'm heel lastig naar Europa krijgen (ik heb het dus echt geprobeerd) en... je moet gestudeerd hebben om de boordcomputer in te stellen. Ik zweer het; een vliegtuig besturen is makkelijker.



7 OKTOBER - PLATINUMGAMES

Vandaag de hele dag opgetrokken met de gasten die nu PlatinumGames vormen. Een groot deel van deze jongens heeft onder de vlag van Clover Studio gewerkt en menig toptitel achter hun naam staan. Het zijn grappige gasten die hun werk serieus nemen, maar vooral veel lol hebben. Je leest er meer over op pagina 20 en pagina 22.
Maar wat me vooral opviel tijdens de studio tour was het ontbreken van sfeer. De ruimte was zaaddodend saai, er hing geen postertje aan de muur, niets! Terwijl andere ontwikkelaars hun werkruimte altijd vol plempen met speeltjes, gamecharacters en posters.
Het vriendelijke verzoek om geen foto's te maken van deze droeve ellende heb ik dan ook maar al te graag opgevolgd.

SHOW

EEN APARTE BELEVING IN TWEE DELEN

TOKYO **GAME**SHOW 2008

KARAOKE

Als je in Japan bent, moet je in ieder geval twee dingen doen: sushi vreten en naar een karaoke bar gaan. Beide activiteiten deed ik met een paar journalisten. Door een microfoon blèren als je kachellam bent, is een aparte ervaring, helemaal op songs van de Backstreet Boys.
Maar het werd allemaal nog vreemder toen een Japanse vrouw een Franse journalist aanzag voor David Beckham. En geloof mij, Ed lijkt nog meer op Beckham dan die dikke gast. We hebben ons helemaal slap gelachen!





8 OKTOBER - KATER!

Om 08:00 uur had ik vol goede moed afgesproken voor het hotel om van Osaka naar Tokyo te reizen. Toen ik om 12:15 werd gebeld door de lobby dat ik moest uitchecken, schrok ik me de pleuris. Met pijn in mijn harses en een droge strot pakte ik een taxi en nam een MegaMac (een dubbele Big Mac) als ontbijt. Dat bleef maar net zitten.
Gelukkig duurde de treinreis van Osaka naar Tokyo maar tweeënhalf uur omdat de bullet train topsnelheden van 500 km/u haalt. Zo kon ik 's avonds nog even Tokyo checken.



JAPANSE PORNO

Ik heb dus heel wat rare dingen gezien in Japan: dronken Japanners die een dikke Franse journalist voor David Beckham aanzagen, de beste toiletten ter aarde, iedereen strak in 't pak, mensen met blote poten aan tafel, gasten die elke dag rauwe vis aten en dan dit... Japanse porno!
In een groot warenhuis in de elektronicawijk Akihabara werd per verdieping dat ik omhoog ging de content schunniger. En zo kwam ik op de bovenste verdieping bij de porno terecht. Maar niet zomaar porno! Nee, tussen de huis-tuin-en-keuken porno, zag ik tot mijn verbazing porno waarbij kinderen (met kleren aan natuurlijk, viespeuk) op de voorgrond elkaar zaten te KIETELEN, terwijl een gemaskerde gast op de achtergrond zich stond af te sjaken! What de fuck!? Rare gasten, die Japanners.





MOOI LELIJK!

Eindelijk een witte PS3 controller! Ze zijn hier op elke straathoek te koop, en voor de helft van het geld dat je voor een normale in Europa betaalt. Oké, toegegeven; hij is niet heel mooi, maar wel cool, want het is limited en alleen te krijgen in... Japan!

9 OKTOBER - TOKYO GAME SHOW

Lang keek ik uit naar de Tokyo Game Show. Meerdere malen is tegen me gezegd dat het zo vet zou moeten zijn dat je niet weet wat je meemaakt. Maar eigenlijk… ik durf het bijna niet te zeggen… eigenlijk viel die hele gameshow een beetje tegen.
Het merendeel van de games op de beurs is voor de Japanse markt bedoeld. Daar zie ik als Westerse gamer de fun niet van in. Hyperactieve muziek, veel te veel kleurtjes en een gameplay waar ik de ballen niet van snap. Ik ben tenslotte toch een nuchtere Nederlander. Daar kwam ik in Tokyo wel weer achter.
En de games die wel voor mij bedoeld waren? Killzone 2, Resident Evil 5, LittleBigPlanet, Mercenaries 2, FIFA 09, Need for Speed Undercover of PES 2009? De meeste had ik al gespeeld in Leipzig of zijn inmiddels al uit, en ook qua oppervlakte is de TGS stukken kleiner dan Leipzig.
Dat alles neemt niet weg dat het een te gekke beurs is. De hoeveelheid chicks die er in cosplay outfits lopen, de beleefde Japanse medewerkers die pas nadat je een foto van iets neemt zeggen dat het niet mag en het ook daarbij laten. Of de gasten die met megafoons staan te schreeuwen dat je bij hun presentatie moet komen kijken, terwijl ze met die pokkeherrie een andere presentatie keihard verneuken.
De Tokyo Game Show moet je gewoon een keer meegemaakt hebben. Ook al viel er dit jaar, naast het feit dat Tekken 6 ook gelijktijdig op de Xbox 360 uit gaat komen en er een Halo 3 uitbreiding aan zit te komen, misschien niet zoveel nieuws te halen.













DEEL 2 - DE GAMES

GECHECKT DOOR STEVEN

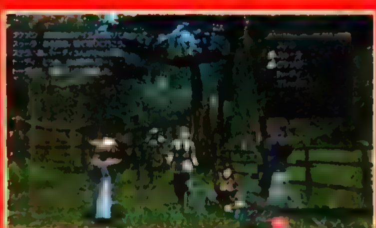
TOKYO GAMESHOW 2008

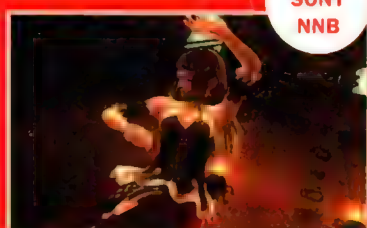


WHITE NIGHT CHRONICLES

Nu Final Fantasy XIII al tijden schittert door afwezigheid op de TGS (trailers tellen niet mee in mijn boekje) staat White Night Chronicles, voorheen bekend als White Night Story, wat mij betreft maar even te boek als de belangrijkste RPG die de PS3 in het verschiet heeft.
Ontwikkelaar Level 5 maakt natuurlijk al tijden hoogstaande RPG's, zoals de Dark Cloud serie en Rogue Galaxy. Inmiddels is deze ontwikkelaar in Japan uitgegroeid tot een grootheid en waren er vele nieuwe titels te vinden op hun indrukwekkende stand.
White Night Chronicles was niet speelbaar maar ik heb een uitgebreide demo bijgewoond, gelukkig in het gezelschap van een Amerikaanse Nintendo medewerker die vloeiend Japans sprak en voor mij het een en ander kon vertalen.
Naast een uitgebreide singleplayer mode is de grote trekpleister de mogelijkheid om op ieder gewenst moment iemand uit te nodigen voor een multiplayer sessie waar je gezamenlijk quests uitvoert en op jacht gaat naar nieuwe items.
Dankzij de opvallend uitgebreide customizing optie is het leuk om in groepsverband aan jouw personage te werken, hoewel ik de menselijke modellen redelijk ongeïnspireerd vond. Op het eerste gezicht is White Night Chronicles ook allerminst een grafisch hoogstandje, maar nader onderzoek brengt wel de indrukwekkende kijkafstand aan het licht. Hierdoor nodigt de spelwereld echt uit om verkend te worden.
Nu moet alleen de gameplay nog smakelijk blijken...

PS3
SONY
NNB

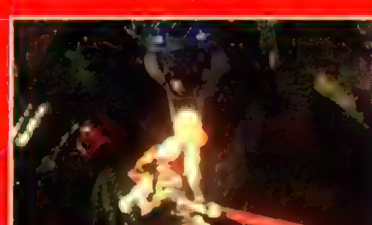




STAR OCEAN 4: THE LAST HOPE

Na de fusie tussen Square en Enix zijn het met name de langlopende franchises van Square die het repertoire van de ontwikkelaar overheersen, met uitzondering van Enix' Dragon Quest serie uiteraard.
Maar oude RPG rotten zullen ook de geweldige Star Ocean serie van Enix niet zijn vergeten. Deze actie-RPG staat ook wel bekend als een 'space opera', en combineerde een magische scifi setting met snelle actie elementen. Fans van de serie kunnen opgelucht ademhalen, de ziel van de Star Ocean games blijft behouden in deze exclusieve Xbox 360 RPG, die we hopelijk in maart 2009 mogen verwelkomen.
Dit vierde deel zal zich voor de voorgaande delen nestelen als een prequel, dus nieuwkomers zijn van harte welkom en zullen niet in verwarring raken door allerlei verwijzingen.
Na de slopende derde wereld oorlog is de mensheid weer opgekrabbeld en vinden we onze weg in de kille ruimte.
Uiteraard zijn de Japanners niet van de droge industriële scifi stijl, dus zijn er veel magische en fantasy invloeden voelbaar. Bovendien vertonen de personages de klassieke anime kenmerken waardoor, ondanks de moderne beelden, The Last Hope aanvoelt als een echte Star Ocean.
Tijdens een gevecht kun je je vrij bewegen en op de A knop rammen om simpele aanvallen uit te voeren. Natuurlijk is The Last Hope wel een echte RPG dus met de triggers kun je tussen de door jou verzamelde skills schakelen en deze selecteren. En je bent veelal met een groep op stap dus je kunt ook naar jouw teamgenoten overschakelen.
Deze simpele gameplay is niet alleen uitermate toegankelijk maar bovenal vermakelijk en onderhoudend. De combinatie van het tempo van de gevechten en de heerlijk kleurrijke graphics maken van de actie een opvallend schouwspel.

XBOX 360
SQUARE ENIX
MAART 2009





BIOHAZARD 5

Zonder enige twijfel was Biohazard 5, bij ons beter bekend als Resident Evil 5, een van de populairste titels op de TGS. Zelfs de eerste ochtend op de eerste persdag stond er binnen een mum van tijd een rij bij de pods.
Het speelbare level had ik reeds in mijn eentje doorlopen, maar de versie op de Capcom stand gaf mij de kans de co-op mode te verkennen.
Ditmaal kroop ik in de huid van Sheva Alomar, de vrouwelijke assistent van Chris Redfield. Toen ik RE5 checkte voor The Daily Horror verzorgde de A.I. Sheva's handelingen. In de co-op mode ontvouwt het verhaal zich op precies dezelfde wijze.
Samen met een Italiaanse collega journalist zag ik een wilde mensenmassa juichen tijdens een executie. Maar waar ik voorheen Sheva naar een platform hielp om haar op afstand te ondersteunen met mijn pistool, werd ik nu zelf naar dat platform geholpen en was het aan mijn Italiaanse bondgenoot om op afstand de vijanden neer te leggen terwijl ik probeerde te overleven.
Op momenten dat we bij elkaar in de buurt waren konden we elkaar met contextgevoelige aanvallen ondersteunen, bijvoorbeeld als de ander een 'zombie' om zijn nek had hangen.
Tijdens een demo op de Capcom stand werd eveneens de split-screen mode getoond, waarmee je ook offline met z'n tweeën kunt griezelen.

PS3
CAPCOM
13 MAART
2009





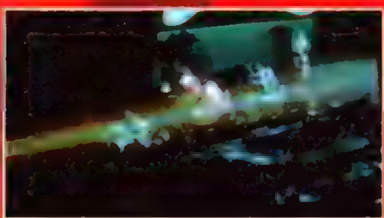




QUANTUM THEORY

Dat Tecmo een rumoerige periode achter de rug heeft is geen geheim. Niet alleen is hotshot Itagaki-san op een vervelende manier opgestapt, hij heeft ook een rechtszaak aangespannen tegen Tecmo. Bovendien is een groot gedeelte van Team Ninja hem gevolgd, dus de kwaliteit van de komende Tecmo titels zal met argusogen worden bekeken.
Helaas kreeg ik van Quantum Theory slechts trailers te zien, en ook qua verdere info houdt Tecmo de lippen momenteel nog stijf op elkaar. We kunnen dan ook alleen maar gokken welke delen van de trailers mogelijk ingame zijn.
Wel weten we dat het draait om Syd en Fillena, die de Living Tower proberen te beklimmen in een poging deze te verwoesten. De ontwerpen van de personages roepen associaties op met Gears of War, en ook de gameplay lijkt te draaien om snelle shooter actie.
Deze opzet zou zich kunnen lenen voor een co-op online game waarin je gezamenlijk de verschillende niveaus van de toren verkent en zo nieuwe wapens en uitrusting bemachtigt, een opzet waar Japanners niet vies van zijn (denk aan Kingdom Under Fire: Circle of Doom).

PS3
TECMO
NNB





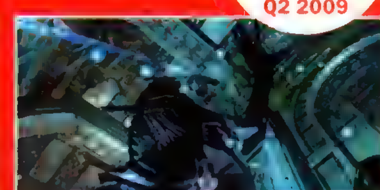


EDGE OF TWILIGHT

Jaaaa... ontwikkelaar Fuzzyeyes... wie kent ze niet. Deze Australische studio is verantwoordelijk voor... euh, oké, ik kende ze dus ook niet. Maar als Edge of Twilight mijn verwachtingen waar gaat maken zal deze game ze zonder meer op de kaart gaan zetten.
De spelwereld van EoT is gesplitst in Day en Night en de delen worden bevolkt door de Lithern en de Atherns. Dat is te zeggen... wérden bevolkt. De Atherns zijn namelijk op een killing spree gegaan en volgens de geruchten heeft geen enkele Lithern deze genocide overleefd. Gelukkig zijn er ook halfbreeds te vinden, zoals onze held Lex, een premiejager. Dankzij zijn gemixte achtergrond kan hij zich zonder problemen in beide werelden begeven.
Op een kleine stand temidden van het geweld van de grote Japanse uitgevers, stond een PS3 te pruttelen met slechts acht beschikbare zitplaatsen. Evengoed was het niet dringen op de persdagen en medewerkers waren dan ook meer dan bereid mij te woord te staan.
De gameplay zal naast actie ook veel adventure-elementen bevatten. De demo liet sfeervolle omgevingen zien gevuld met uitdagende puzzels. Het veranderen van vorm van Lex speelt een belangrijke rol bij het oplossen van de puzzels maar draagt met name bij aan de visuele aantrekkingskracht die de game op mij uitoefende.
De zogeheten steampunk stijl is goed uitgevoerd en de wereld straalt een bepaalde rust uit, maar voelt tegelijker dreigend en ontheemd aan.

PC / PS3 /
XBOX 360
FUZZYEYES
STUDIO
Q2 2009





STREET FIGHTER IV

Met gemak deed Street Fighter IV mij alle andere aanwezige games op de TGS vergeten. Alle dagen dat ik op de TGS heb rondgewandeld, ben ik geen enkele keer de Microsoft, Sony of Capcom stand gepasseerd zonder een potje SFIV te rocken. Ik heb zelfs de nodige uurtjes in de arcadehallen in Tokyo rondgehangen met een volle zak 100 Yen munten.
Nou ben ik natuurlijk een enorme SFII fan. Ik ben zelfs zo'n purist dat ik na SFII Turbo ben afgehaakt omdat het me teveel poespas was. Maar dit vierde deel heeft meer bestaansrecht dan het feit dat ie voortborduurt op de basis van het tweede deel. De actie is heerlijk snel en dynamisch en de graphics zijn om van te smullen.
Nu zijn er wel meer oude games die vandaag de dag nog leuk zijn om te spelen, en zich qua fungehalte niet hoeven te schamen in het gezelschap van de grote moderne titels, maar Street Fighter IV is een uniek geval.
De gameplay heeft zijn roots in de old school, maar de dynamiek van de gevechten kent zoveel nuance dat Street Fighter IV niet ouder aanvoelt dan de moderne 3D fighting games. Nu zijn 2D vechtspellen altijd populair gebleven bij een bepaalde doelgroep, maar meer dan bij andere genres komt dat naar mijn mening omdat dat type gameplay niet is verouderd. En nu Street Fighter IV het visuele struikelblok voor grafische hoeren wegneemt, zal iedereen de kracht van 2D fighting games ervaren.
Naast het in rap tempo inzetten van korte aanvallen zijn uiteraard ook de specials die in de vele vervolgen op SFII zijn geïntroduceerd aanwezig in dit vierde deel. De Super en Ultra meter vullen zich door het uitdelen of vangen van klappen, en geven toegang tot extra krachtige versies van de karakteristieke specials waar iedere vechter mee is uitgerust.
Een belangrijke vernieuwing is de mogelijkheid een aanval op te vangen zonder te blokken, door de middelzware trap- en stootknoppen tegelijk in te drukken. Omdat je een aanval opvangt zonder vast te zitten in een blok animatie, heb je een uitgelezen kans je tegenstander pakkie te geven.

PC / PS3 /
XBOX 360
CAPCOM
NNB







TOKYO GAMESHOW 2008

RYGAR: BATTLE OF ARGUS

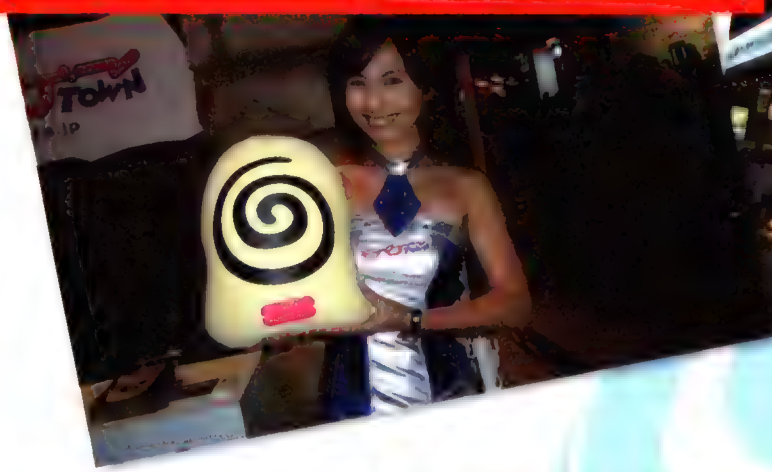
Ondanks dat Tecmo een grote naam is in Japan, zijn er altijd maar bar weinig games op hun stand te vinden. Nou ja, kwaliteit boven kwantiteit zullen we maar denken, dus dat is geen ramp.
Naast het grote scherm waar Quantum Theory op schitterde, was er één titel die mij speciaal opviel. Na wat pijnlijk gevis bij de Japanse Tecmo medewerkers kwam ik er achter dat ik naar Argos No Senshi: Muscle Impact aan het kijken was. En jongens, wat lijkt die shit op good old Rygar. Rygar heeft mij vroeger op de NES het nodige vermaak opgeleverd, en zelfs de PS2 versie vond ik leuk. Dat er nu weer een nieuwe Rygar game verschijnt kan ik erg waarderen.
Zoals ik al zei kom je op de Tecmo stand geen stortvloed aan games tegen, maar Battle of Argus was mij sowieso wel opgevallen want de game laat zien dat de Wii er alleraardigste beelden uit kan persen. En naast de mooie graphics voelde de gameplay eveneens sterk aan.
De Wiimote wordt op een subtiele niet overheersende manier gebruikt en de combo's met het welbekende schild dat aan een ketting is bevestigd, zijn krachtig en leuk om uit te voeren.
En in een tijd waar de Wii wordt getypeerd door gimmicky party games zijn titels als Rygar meer dan welkom.

Wii
TECMO
NNB











GECHECKT DOOR MAARTEN

NINJA BLADE

Ninja Blade... een Ninja met een zwaardje en speciale ninja moves! Dat is Ninja Blade. Een gast met een zwart gewaad aan, een zwarte doek voor z'n bek en een paar zwaardjes op z'n rug. Niets origineels dus. Sterker nog: het is een schaamteloze rip-off van Ninja Gaiden, maar dan slechter.
Of dat heel vervelend is? Nee, want ik vond de demo best oké. Van het ene quicktime event spring je via een cutscene naar het volgende quicktime event. In de stad, slingerend tussen wolkenkrabbers en af en toe een paar vijanden (veel te makkelijk) neersabelend met magistrale ninja moves. Vervolgens moest ik abseilen via een flatgebouw tot ik een gigantische krab als eindbaas tegenkwam. En ook dit gaat gepaard met een flinke hoeveelheid quicktime events.
Waarschijnlijk alleen leuk als je geen genoeg van ninja's kunt krijgen en nog nooit van Ninja Gaiden II hebt gehoord.

XBOX 360
FROMSOFTWARE / MICROSOFT
Q1 2009







SONIC UNLEASHED

Sonic is terug in z'n oude, beste vorm. Razendsnel sprint hij door levels, zowel 2D als 3D. Het werkt allemaal als een tierelier, ook op de Wii. En het is leuk! Ringen pakken, sjezen door de felgekleurde omgevingen en de beleving van de snelheid.
Helaas wordt dit deel overschaduwd door een zeer matig nachtonderdeel waarin Sonic verandert in een weerwolf en in een platform omgeving all-out gaat. Niet om op je verlanglijstje te zetten, zeg maar.

XBOX 360 / PS3 / PS2 / Wii
SEGA
EIND NOV











DEAD RISING: CHOP TILL YOU DROP

Dead Rising was in de begindagen van de Xbox 360 een fantastisch avontuur van journalist Frank die in een dorpje terechtkwam waar de pleuris uitgebroken was. Hij zette z'n nieuwsgierige stappers en z'n fototoestel al snel in een shoppingmall dat tot de nok toe gevuld was met zombies die het allemaal op hem gemunt hadden.
Het leukste van het spel was dat je praktisch alles kon oppakken en ermee in het wilde weg kon rammen. Borden, bankjes, stalen pijpen, bloembakken: je kon het zo gek niet bedenken!
Prima materiaal dus voor de Wii. Want als je ergens voldoening uit kunt halen, dan is het wel zwiepen en zwaaien met de Wiimote.
De overzetting van Xbox 360 naar Wii is grafisch gezien echter geen gemakkelijke geweest. Daarnaast kan de minder krachtige Wii het natuurlijk ook niet aan om net zoveel zombies tegelijkertijd op het scherm te laten lopen. Ook de besturing was niet op alle momenten even gebruikersvriendelijk in de demo waarvoor ik gelukkig maar een half uurtje in de rij gestaan heb.
Hoewel het best grappig is om Frank's avontuur nog een keer te beleven op een wat beweeglijkere manier, had ik liever gezien dat het team zich had gericht op het maken van Dead Rising 2.
De game is overigens vertraagd, zo werd op de TGS bekend gemaakt. We moeten het voorlopig met deze speelsessie en een trailertje doen.

Wii
CAPCOM
Q1 2009

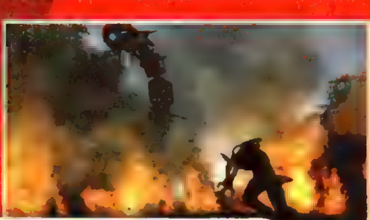


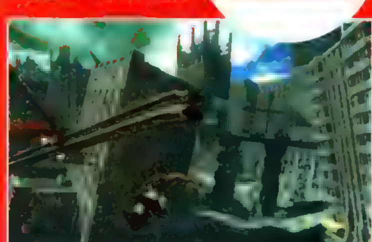


BIONIC COMMANDO

Bionic Commando is nog best een moeilijk spelletje. Daar waar je in Mirror's Edge echt goed moet timen met springen, zit je met de man met de bionische arm op momenten dat je door de lucht slingert bijna in dezelfde alerte modus. Je moet ver voor je uit kijken om te zien waar je je haak op richt maar tegelijkertijd ook op tijd loslaten zodat je jezelf door de lucht torpedeertkatapulteert.
Met andere woorden: Bionic Commando gaat hoogst waarschijnlijk geen makkelijke game worden en heeft een typische gameplay waarvoor je de tutorial niet wilt overslaan. We hebben "gelukkig" nog wel even de tijd om ons erop voor te bereiden, want hij komt pas eind 2009 uit.

XBOX 360 / PS3 / PC
GRIN / CAPCOM
WINTER 2009





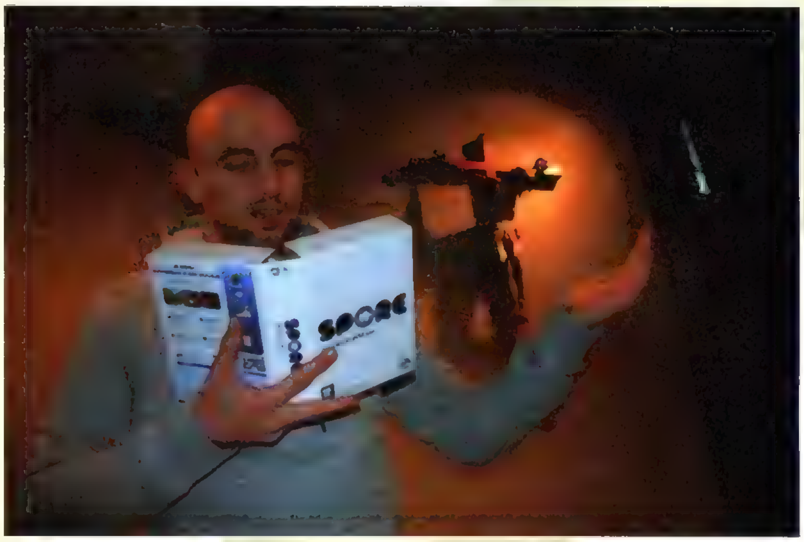


2008


WEGENS SUCCES ACTIE VERLENGD
INTERNATIONAAL PRIMEUR
ABONNEREN V.A. 16 JAAR
SONY
GREENCALL
gewoon duurzaam bellen
BESTEL NU OP
WWW.GREENCALL.NU
OF BEL 0900-235 8423
VOOR SLECHTS € 9,95 P/MND
GRATIS PSP 3000
in combinatie met een 2-jarig Greensmall abonnement
DESIGN :SCORPIO
DISTRIBUTIE :GREEN LOGISTIEK
LEVERANCIER :SONY PLAYSTATION
MARKETING :POWER UNLIMITED
SERVICE :GREENCALL
INTERNET :WWW.PU.NL
WEBSITE :WWW.GREENCALL.NU
EMAIL :INFO@GREENCALL.NU
VOORRAAD :ZOLANG DE VOORRAAD STREKT
KLEUR :ZWART
LEVERTIJD :ZO SNEL MOGELIJK
CONSOLE :PORTABLE PLAYSTATION
LEEFTIJD :VANAF 16 JAAR
KLANTENSERVICE :0900 - 235 8423
INTRODUCTIE :NEDERLAND
16
GREENCALL IS A REGISTERED TRADEMARK

IN GESPREK MET: RODERICK

**De game Spore ging binnen vier weken een miljoen keer over de toonbank en inmiddels is het Spore universum voorzien van meer dan 25 miljoen (!) wezens, voertuigen en gebouwen.
Toch kwam er ook kritiek op de game, met name uit strenggelovige Amerikaanse hoek. Spore is en blijft natuurlijk een game die de evolutieleer propageert.
Jan besloot een Nederlandse geestelijke op te zoeken in de hoop op een pittige discussie over geloof, games en de evolutie. Het liep anders...**



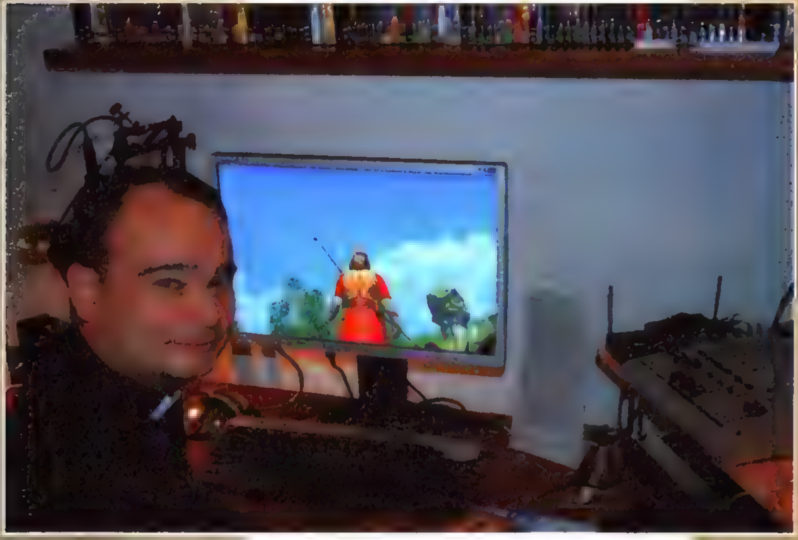
Donkere wolken pakken zich samen boven de Heilige Kruiskerk in Amersfoort op het moment dat ik er mijn auto parkeer. Is het omdat ik in dit Godshuis het aardse onderwerp games ter sprake ga brengen? Of omdat ik na mijn 14e levensjaar nooit meer naar de kerk ben geweest?
Hoe dan ook; ik heb afgesproken met Pastoor Roderick Vonhögen, 40 jaar en bedreven in heuse podcasts over religie en aardse zaken. Als de goedlachse Roderick de deur van de parochiewoning opendoet, zie ik direct dat ik geen onbuigzaam heerschap voor me heb die de hele dag Maria Weesgegroetjes loopt te prevelen. Sterker nog, zijn vriendelijke uitstraling maakt dat ik me gelijk op m'n gemak voel.

LEVEL 50 CHAMPION

"Wil je koffie?", vraagt Roderick Vonhögen.
" Graag", zeg ik als ik de werkkamer van de pastoor binnenwandel. Mijn mond valt open van verbazing.
Een enorme Mac, een ronkende PC en een geluidsinstallatie prijken op een bureau. Boven de PC zie ik een enorme dvd collectie. Seizoenen 24, Alias, West Wing, Lost en Band of Brothers vallen op, maar ook films als Jaws, The Lord of the Rings trilogie, Star Wars, Harry Potter, de deluxe The Matrix collectie (inclusief de korte anime versies) en nog veel meer laten de boekenplanken nog net niet doorzakken. Op diezelfde planken staan ook een hele rits PC games, zoals Grand Theft Auto: Vice City, Need for Speed: Underground, Theme Hospital, Need for Speed: Hot Pursuit 2.
"Dit zijn mijn oudere games, mijn Xbox 360 games staan in de woonkamer!", roept Roderick vanuit zijn keuken.
"Met suiker graag", stamel ik verbijsterd.
"Ik heb een level 50 Champion in Lord of the Rings: Online", zegt Roderick trots terwijl hij de MMO van Codemasters opstart. "Ik heb meteen maar een lifetime abonnement genomen. Een flinke smak geld maar dan ben je er ook maar meteen vanaf".
"Ik heb het heel vaak over LotR in mijn podcasts", vervolgt Roderick. "De wereld van Middle-Earth is fascinerend. Wist je trouwens dat Tolkien een streng gelovig man was?"

ROEPING

Goed, Pastoor Roderick is dus een gamer.
En niet zo'n beetje ook. De man speelde als kleine jongen al op de Spectrum, de Atari en de Commodore 64.
Toch besloot hij op een gegeven moment pastoor te worden.



PU: Waarom wordt iemand pastoor?
Roderick: "Ik ging als kind altijd naar de kerk. En ik was gewoon bijzonder benieuwd naar het hoe en waarom achter de bijbel. Uit pure nieuwsgierigheid ben ik een keer op een internationaal zomerkamp gegaan en daar ontmoette ik duizenden andere gelovige jongeren. Vooraf had ik mijn bedenkingen over het slag mensen dat ik op zo'n kamp zou aantreffen, maar het tegendeel bleek waar. Ik kwam in contact met heel veel aardige, warme, vriendelijke mensen. Toen ben ik gaan nadenken over wat ik met mijn leven wilde. En vandaar uit dacht ik: 'misschien wil ik wel pastoor worden?'

PU: Als pastoor leef je volgens het celibaat. Dus geen seks, geen partner, geen gezin. Is dat geen opoffering?
Roderick: "Als ik naar mijn broer kijk, hij is getrouwd en heeft een gezin, dan denk ik wel eens 'is dat geen opoffering?' Het is hard werken. Ik denk dat een gezin een prachtig iets is, maar het is niet voor mij."

PU: Bent u niet eenzaam? U bent vroeger toch ook wel eens verliefd geweest?
Roderick: "Natuurlijk ben ik wel eens verliefd geweest maar feitelijk ben ik getrouwd met de kerk. En eenzaam ben ik niet, want ik heb enorm veel contact met mensen uit de gemeente. Ik mag mensen iedere dag opnieuw inspireren en helpen. Nee, ik ben echt een heel gelukkig mens."

PU: U bent modern ingesteld. Stuit uw internetgedrag en het feit dat u gamet niet op onbegrip bij collegae kerkelijken?
Roderick: "Sommigen vinden mij maar een rare snuiter maar je moet je, vind ik, niet afsluiten voor de wereld om je heen. Gaming en internet zijn de gewoonste zaken van de wereld vandaag de dag. Waarom zou je dat verwerpen? Sterker, ik gebruik ze dagelijks in mijn werk en bereik zo een hele nieuwe doelgroep."

PU: Spore is door sommige Amerikaanse religieuzen als dubieus bestempeld omdat het kinderen de evolutietheorie als een game voorschotelt. En dat zou ze op verkeerde ideeën kunnen brengen. Anders gezegd, het Woord Gods zou worden ondermijnd...
Roderick: "Wat een onzin! Geloof en de evolutietheorie kunnen prima naast elkaar bestaan. Ik geloof dat de mens een unieke plek heeft in de evolutie. Wij zijn de enige wezens met een vrije wil, en met de eigenschap ons te ontwikkelen en nieuwe zaken te ontdekken. Men moet niet bang zijn voor de wetenschap maar deze juist omarmen."

PU: In de bijbel wordt anders met geen woord gerept over vissen die aan land kwamen of dat de mens van de aap afstamt.
Roderick: "Klopt. En er staat ook niets in over dinosaurussen maar dat betekent niet dat ze nooit bestaan hebben. De bijbel is een verzameling verhalen. Dat moet je niet letterlijk nemen. Vaak betreft het metaforen. Boodschappen verpakt in een verhaal. Mensen die de bijbel letterlijk nemen, woord voor woord, die hebben het niet goed begrepen denk ik."

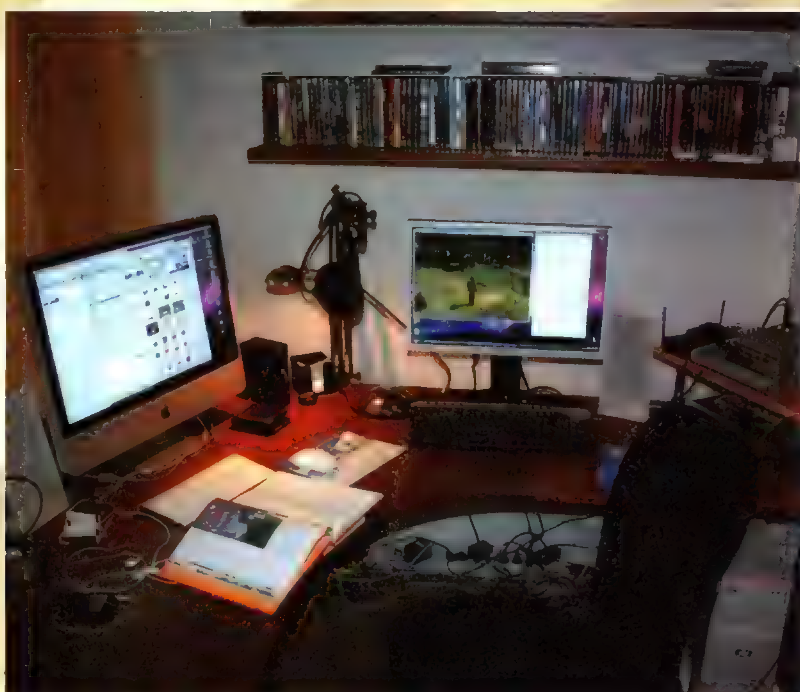
PU: Heeft uzelf eigenlijk Spore gespeeld?
Roderick: "Ik heb de demo gedownload en was erg onder de indruk. Maar ik ga me niet aan het hele spel wagen, denk ik. Dat kost gewoon teveel tijd en die ben ik al kwijt aan Lord of the Rings Online, mijn andere games, en mijn overige hobbies."

VONHÖGEN

GAMENDE PASTOOR

JAN RAAKT IN HOGERE SFEREN







"DE CORRELATIE TUSSEN GAMES EN GEWELD VIND IK TOTALE ONZIN."

GEARS OF WAR?

Roderick moet de meest vrijdenkende gelovige zijn die ik ooit ben tegengekomen. Overtuigd van zijn roeping en zijn werk, maar tegelijkertijd met twee benen in de moderne maatschappij. Sterker nog, hij gebruikt de middelen van deze tijd om zijn boodschap te verkondigen en op vooruitstrevende wijze zijn werk te doen. En diezelfde moderne apparatuur gebruikt hij om te ontspannen. In de woonkamer vind ik een Xbox 360, een DS, een PSP en een Wii. "Er moet nog een LCD televisie komen maar zolang ik die niet heb, game ik met mijn Xbox 360 op een monitor, verontschuldigt Roderick zich. En een lekkere luie gamebank natuurlijk, die staat ook op mijn verlanglijstje."
In een kastje prijken diverse games. Ik verslik me bijna in mijn koffie als ik Gears of War zie staan.

PU: Een pastoor die uit zijn dak gaat met Gears of War? Het moet niet gekker worden!
Roderick: "Ach je schiet alleen maar monsters neer, toch?"

PU: Veel bezorgde ouders stellen wel eens dat gaming aanzet tot geweld.
Roderick: "De Bijbel staat vol met oorlog, overspel en geweld."

PU: Ja, maar het lezen van een boek onderga je passief en in games ben jij degene die de trekker overhaalt.
Roderick: "Games zijn de verhalenvertellers van nu. En gamers kiezen zelf in wat voor verhaal ze meespelen.
Natuurlijk moet een jochie van zes geen Gears of War gaan spelen, dat lijkt me duidelijk. Maar de correlatie tussen games en geweld vind ik totale onzin."

Het lijkt me duidelijk. Roderick en ik zitten qua games helemaal op een lijn. We geloven beiden dat games perfect zijn om je in te verliezen en je fantasie de vrije loop te laten. Gamen hoort bij de tijd waarin we leven. Ook voor mensen met een wit boordje in hun zwarte kraag.

RODERICK'S FAVORIETEN

1:The Legend of Zelda: The Twilight Princess (Wii)
"Fantastisch spel, sowieso zijn alle Zelda's meesterwerken."

2:Gears of War (Xbox 360)
"Deel 2 is al uit, maar ik zit pas op 60% van deel 1! Wat een heftige shootouts kent dat spel zeg!"

3:Yoshi's Island DS (DS)
"Ik doe heel lang met DS games. Yoshi's Island bijvoorbeeld heb ik al ruim twee jaar, en ik ben er nog steeds niet op uitgekeken."



REVIEWS

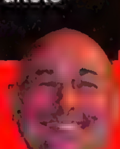
METAL UP YOUR ASS!

Zo met die feestdagen voor de deur zit je natuurlijk met een probleem: je moet gezellig met de familie meedoen. Dat betekent dus dat je verplicht om de tafel moet om met oma en opa bordspelletjes te spelen. Die controller kun je dus voorlopig wel even in de kast opsluiten. Althans zo gaat dat bij mij thuis altijd.
Maar ik heb de oplossing gevonden. Ik zorg gewoon dat mijn PS3 draait, er een drumkitje in de huiskamer staat, twee gitaren klaar liggen en de microfoon op de PS3 is aangesloten. Dat moet zoveel aandacht trekken dat mijn neven, nichten, ooms en tantes massaal staan te rocken tijdens de decemberdagen.
Zit ik natuurlijk met een probleem. Om een beetje indruk op ze te maken moet ik wel eerst effe flink zelf aan de bak. Even die vingers oefenen, en dat betekent dus tot in de late uurtjes nummers in Rock Band en Guitar Hero spelen om die perfecte scores neer te zetten.
Ik ben dan ook bang dat Fallout 3, Gears of War 2, Prince of Persia, Resistance 2 en LittleBigPlanet even on hold worden gezet en dat er de komende dagen alleen maar snerpende gitaren in huize Roding te horen zijn! Metal up your ass!!!



RECORDS

Ik heb 't wel eens gehad over lezers die een bepaalde PU niet tof vonden omdat er te weinig topgames in werden gereviewed. Ik vond en vind dat nergens op slaan, omdat we elke maand een inhoudelijk zo goed mogelijk blad proberen te maken, en dat staat los van de cijfers die we uitdelen.
Maar al die lezers die desondanks blijven vinden dat een PU met hoge cijfers een goede PU is, worden deze maand wel op hun wenken bediend, zeg! In dit nummer delen we maar liefst acht Gold Awards uit, een alltime record. En er valt nóg een unicum te noteren: nog nooit haalden in één nummer twee games de perfecte score van 100.
En of dat nog niet genoeg is: buiten de regen aan Gold Awards, plenst het ook nog eens een zooi dikke achten op de komende pagina's. Natuurlijk zal het allemaal wel de nodige discussie opleveren (zeker die perfecte scores voor LBP en Fallout 3) maar het blijft heerlijk om te constateren dat er nog steeds zoveel toffe games worden gemaakt.
Discussies over de becijfering voeren we overigens intern ook, en met de restyle die er wellicht aan zit te komen, zullen we onze beoordelingen van de afgelopen jaren nog eens uitgebreid tegen het licht houden.
Maar tot het zover is: geniet van deze uitstekende PU met hoge cijfers!



TOPSCORES



LITTLEBIGPLANET
"DIT HEB JE NOG NOOIT MEEGEMAAKT!"



FALLOUT 3
"EEN GENIALE ACTIE-RPG DIE Z'N CONCURRENTEN OP ALLE ONDERDELEN OVERTREFT."

FRUSTREREND MOEILIJKE GAME



MEGA MAN 9
"WEES BEREID OM DOOD TE GAAN EN DOOD TE GAAN EN NOG EENS DOOD TE GAAN."

PRAAT TEGEN JE GAME GAME

ENDWAR
"BINNEN TIEN MINUTEN STA JE SCHUIMBEKKEND JE EENHEDEN TOE TE BLEREN."



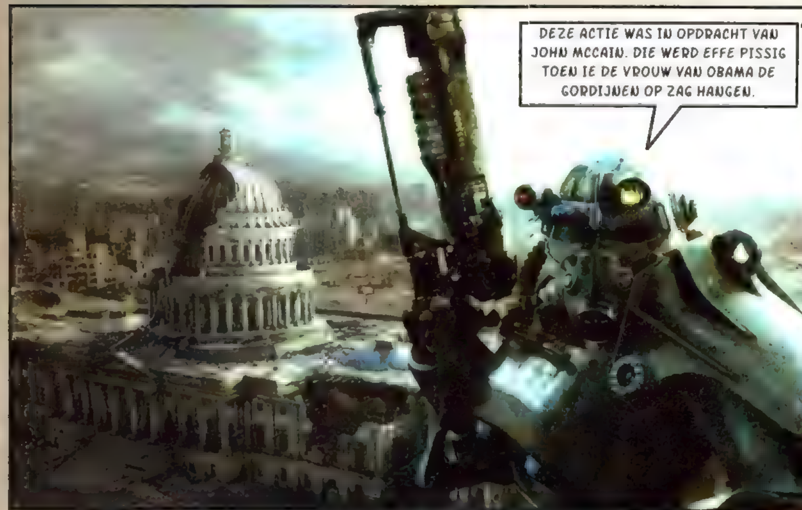
REN JE ROT GAME



MIRROR'S EDGE
"VLUCHTEN IS NIET MEER VOOR MIETJES, HET IS VOOR WIJVEN MET BALLEN."

FALLOUT 3

Bethesda verruilt de groene weiden en magische inwoners van Oblivion voor de grimmige radioactieve woestenij die ooit Washington was, gevuld met gemuteerde mafkezen. Steven trok zijn beschermende pak aan en verliet voor het eerst de veiligheid van de Vault om deze meeslepende wereld te verkennen.



Dames en heren, de chaos is officieel begonnen. Veel van de langverwachte toppers die deze overvolle winterperiode uitkomen, zijn inmiddels bij ons op de redactie gearriveerd en ik weet dat al mijn collega's zich momenteel waanzinnig vermaken met toffe titels. Toch ben ik er heilig van overtuigd dat ik er met Fallout 3 het beste afkom van iedereen (met alle respect uiteraard voor de andere games).
Oblivion was natuurlijk al geniaal en een van de beste actie-RPG's ooit gemaakt, maar het trucje heeft Bethesda ditmaal echt geperfectioneerd.
Is Fallout 3 beter dan Oblivion? Ik vind van wel. Door de extreem afwijkende setting is de ervaring volledig anders, maar puur op technisch gebied is de uitvoering van Fallout 3 absoluut strakker.

IK VERTREK

Tijdens de interactieve introductie zie je hoe jij opgroeit in Vault 101, waar je veilig bent geweest voor de nucleaire rotzooi bovengronds. Hier maak je enkele keuzes die het uiterlijk en de beginstatistieken van jouw held of heldin bepalen.
Als jouw vader op mysterieuze wijze uit de Vault verdwijnt, raak je in de problemen en moet ook jij het verwoeste radioactieve Washington DC in vluchten.
Als je ogen eenmaal zijn gewend aan het felle zonlicht zie je een enorme wasteland. De spelwereld van Fallout 3 is schitterend en tot de nok toe gevuld met sfeervolle omgevingen om te verkennen. Het totaaloppervlak van Washington is iets kleiner dan de wereld van Oblivion maar er is meer te doen.
Je zult ook alles te voet af moeten afleggen maar kunt wel gebruik maken van het Fast Travel systeem, waarmee je op de map reeds ontdekte locaties kunt aanklikken om naar toe te worden geteleporteerd.



Een ouderwetse tomtompaal.

PERKS

Naast de punten die je ieder level aan bepaalde eigenschappen kunt toekennen - zoals Sneak, Lockpicking, Small Guns en Speech - mag je ook ieder level een Perk uitkiezen. Deze Perks zijn er in alle soorten en maten, en hebben alle een pakkende naam.
Bloody Mess doet vijanden na een headshot in een bloederige massa ontploffen. Lady Killer geeft je extra gespreksopties bij dames, en verschaft je tien procent extra damage tegen dames. Dankzij de Strong Back Perk kun je meer items dragen, en zo gaat het rijtje nog wel even door.

PIP-BOY 3000

Fallout 3 confronteert je met een belachelijke hoeveelheid gameplay elementen, statistieken en metertjes om in de gaten te houden. Daarnaast heb je de vele honderden items en wapens die je moet sorteren, en natuurlijk de vele quests die de revue passeren.
Gelukkig krijg je op je tiende verjaardag je eigen Pip-Boy 3000, een handige gadget die aan je arm vastzit, waarmee je gemakkelijk door al deze informatie kunt bladeren. Dit apparaatje functioneert ook nog eens als zaklamp, waardoor de Pip-Boy met gemak jouw waardevolste bezit is in Fallout 3.





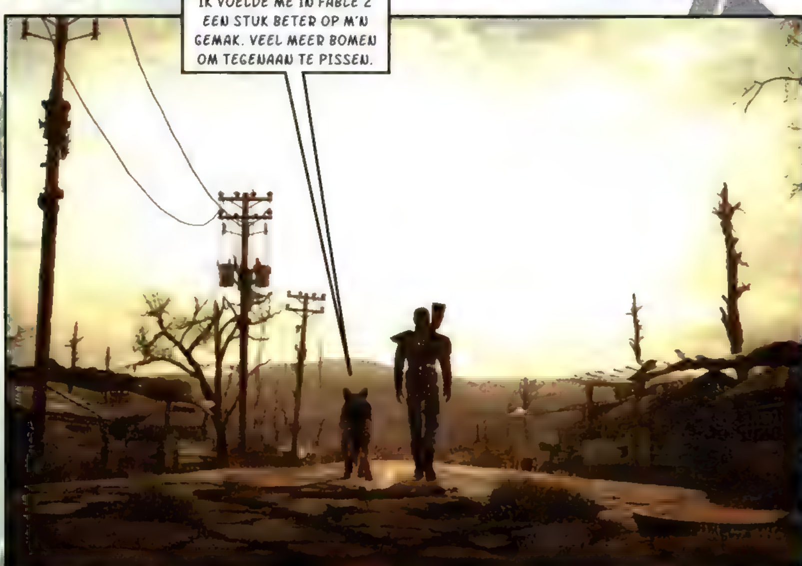
STEVEN WAART DOOR DE WOESTENIJ VAN WASHINGTON





Weet je dat onze Jan ook van die grote neusgaten heeft? Tja, lucht is gratis, hè.

Omdat er veel verwoeste gebouwen zijn en natuurlijke obstakels kun je niet altijd simpelweg in een rechte lijn bovengronds naar je bestemming lopen. Je maakt regelmatig lange uitstapjes door verlaten metrotunnels of andere duistere gangen. En keer op keer blijft het adembenemend om weer bovengronds te komen. Dat wil niet zeggen dat de ondergrondse locaties grafisch ondermaats zijn, sterker nog, dankzij mooie lichteffecten en andere grafische foefjes is elke omgeving in Fallout 3 een meesterwerkje.



ONOVERTROFFEN

Uiteraard is er naast de hoofdverhaallijn, die jou de voetstappen van je vermiste vader laat volgen, een overweldigende hoeveelheid sidequests aanwezig. Alle quests worden op een hele natuurlijke manier geïntroduceerd en voor je het weet, ben je uren in de weer met opdrachten van inwoners van kleine nederzettingen of angstige overlevenden die zich in de wasteland aan jou vast hebben geklampt.
Ik heb inmiddels door veel spelwerelden gereisd maar de geloofwaardigheid van het verwoeste Washington is onovertroffen. Natuurlijk is de diepgaande interactie met de NPC's een belangrijk onderdeel van de geloofwaardigheid. Iedereen gaat lekker zijn eigen gang en heeft zijn of haar eigen routine die ze dagelijks doorlopen, maar het is vooral het gevoel van verwoesting en ranzigheid die de spelwereld siert.
Als je de relatieve veiligheid van een dorpje achter je laat en de verwoeste wereld intrekt gaat er van alles kapot. Jouw kleren en wapens zijn aan slijtage onderhevig, evenals je lichaam. Je zult zelden in goede gezondheid verkeren. Ledematen lopen individueel schade op en veel van de levensmiddelen die jou genezen zijn radioactief, waardoor je een hele reeks meters in de gaten moet houden om je gezondheid en de staat van jouw items te volgen. Het gevoel van opluchting als je na een avontuur weer in een stad komt, is een eerbetoon aan de realistische ervaring die Bethesda weet neer te zetten.

BRUUT EN SPECTACULAIR

Je kunt tijdens je uitstapjes de vijanden - die variëren van gemuteerde beesten en insecten tot moordlustige bendes - met verschillende wapens uitschakelen. Natuurlijk kun je ouderwets meppen met vuist- of slagwapens, maar vanuit een first-person view werkt dit eigenlijk alleen goed met kleine vijanden, aangezien je anders altijd wel wat schade oploopt.
Ik maakte veel gebruik van allerlei pistolen en geweren en later ook vlammenwerpers, raketwerpers en handzame nucleaire kanonnen. Door dezelfde soort wapens te combineren, repareer je schade. Tof is ook dat je met één druk op de knop de actie kunt pauzeren en Ability Points kunt inzetten op lichaamsdelen van je vijanden. De beelden van rondslingerende ledematen en organen die daarna volgen, zijn ongelofelijk bruut!
Ik zou nog pagina's door kunnen gaan met het beschrijven van alle vette features, maar ik kan denk ik beter kort en krachtig afsluiten met de volgende tip: als je één game speelt deze overvolle winter, laat het dan Fallout 3 zijn!

CONCLUSIE

Op zich vind ik 100 een onaantastbare score, maar Fallout 3 is feilloos! Een geniale actie-RPG die z'n concurrenten op alle onderdelen overtreft.


STEVEN

SCORE **100**

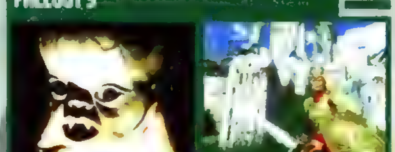
Als je alleen de hoofdverhaallijn volgt ben je zo'n twintig uur bezig. Heb je een greintje gamersbloed en volg je de vele interessante sidequests dan kan dat oplopen tot vele tientallen uren.

FALLOUT 3
XBOX 360 / PS3 / PC
BETHESDA / UBISOFT
1 SPELER
OUT NOW
18+

HALEN ALS

- Je de top van modern gamedesign wilt ervaren.
- Je wilt weten hoe de beste game van 2008 speelt.
- Je ook maar een greintje gezond verstand hebt.

FALLOUT 3





CRAFTING

Het spelen en rommelen met je wapens en items kan de nodige tijd in beslag nemen. Op werkplaatsen kun je nieuwe wapens maken, afhankelijk van jouw Repair skills.
Er zijn veel verschillende wapens samen te stellen, en de spelwereld ligt letterlijk bezaaid met voorwerpen. Hoe onzinnig het voorwerp ook is, je kunt alles oppakken en meenemen. Asbakken, vuilnis, lampjes, je kunt alles verpatsen, ruilen of zelf gebruiken.



FABLE II

Bij de felbegeerde review code van Fable II zat een brief van niemand minder dan Peter Molyneux himself. Een begeleidend schrijven voor de journalisten. Jan besloot een brief terug te schrijven...



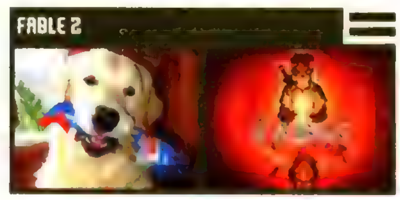
JAN SCHRIJFT EEN BRIEF AAN MOLYNEUX



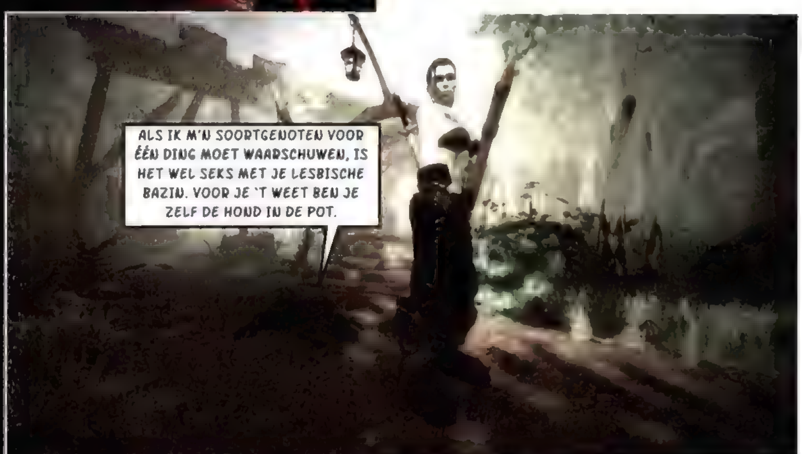
Beste Peter, allereerst wil ik jou en je team bedanken voor Fable II. Ik heb me er bijzonder mee vermaakt. Het is geen geheim dat ik een groot Fable fan ben, ondanks de gebreken die het origineel kende. Maar veel dingen die je beloofde in deel 1, zitten nu uiteindelijk in Fable II, en dat is een fantastische ervaring.
Maar daarover straks meer. Want je bent natuurlijk best wel benieuwd, wat je grootste Nederlandse fan van jouw nieuwste telg vindt?

Allereerst iets over de brief die je bij de game gestopt hebt. Ik had hem bijna ingelijst, als het geen kopietje was geweest.
In de brief vertel je een aantal interessante, leuke, persoonlijke dingen over Fable II, maar je vraagt recensenten ook om het spel door een casual gamer te laten spelen. Sterker nog, je drukt het ons spelbesprekers bijna op het hart om Fable II toch alsjeblieft ook te laten ervaren door iemand die nog nooit een game heeft gespeeld.

Dat was misschien niet zo slim want daar is behoorlijk wat kritiek op gekomen van bepaalde media. Ik begrijp echter wel wat je bedoelt te zeggen.
Ik weet dat je graag wilt dat iedereen Fable II gaat spelen. En in basis kan dat ook. Aan de ene kant kunnen Fable fans helemaal los gaan in de enorme wereld van Albion waar achter elke deur, boom of rotsblok wel een schatkist, geheime gang of subqueeste te vinden is. Daarnaast zal de beginnende gamer, die waarschijnlijk slechts 40% van alle mogelijkheden zal doorgronden, met een beetje button bashing een heel eind komen.
De doorgewinterde gamer zal, als ie zijn personage uplevelt, de beschikking krijgen over veel vettere combo's en moves, en uiteindelijk een beter, sterker en verder doorontwikkeld personage creëren dan Mien uit Assen die de game gaat spelen. Maar dat geeft helemaal niks.



Maar Peter, je had die brief helemaal niet hoeven schrijven, want middels mond op mond reclame was die boodschap ook wel doorgekomen. En Fable II is nu eenmaal geen Wii Fit of Braintrainer; het is in basis een actie-RPG. Maar, en dat moet ik je nageven, wel een zeer toegankelijke actie-RPG zonder concessies te doen qua diepgang en veelzijdigheid aan gameplay. Complimenten daarvoor.
Waar ik nog meer van onder de indruk ben, is de emotionele band die ik al spelende, met mijn hond en mijn ingame kroost opbouwde.

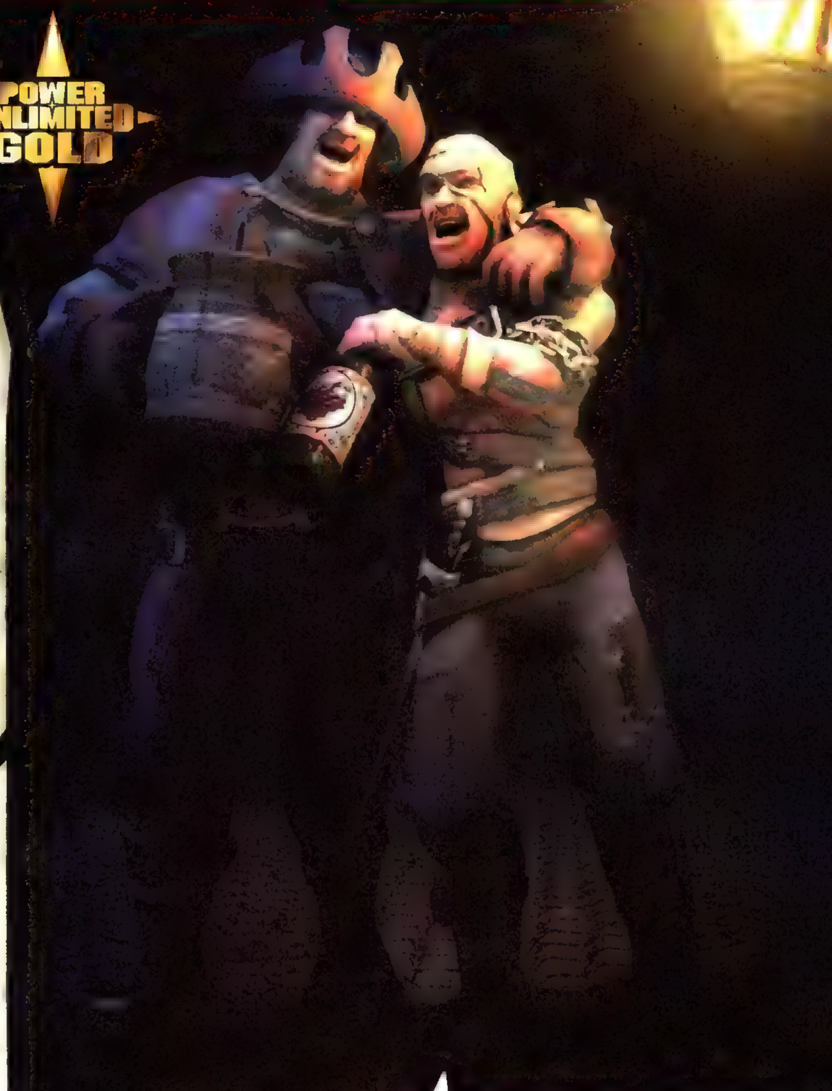




RINKELENDE GOUDSTUKKEN

Money makes the world go round en dat is in de wereld van Fable II niet anders. Je kunt op allerlei manieren aan goud komen. Zo kun je in de stad dingen kopen en die in dorpjes weer verkopen voor betere prijzen... en vice versa.
Er is uitverkoop bij verschillende shops, je kunt jezelf verhuren als beeldhouwmodel, er zijn jobs in de vorm van minigames en je kunt verschillende pub games spelen in herbergen en kroegen.
Erg lucratief is onroerend goed. Zo bezat ik op een gegeven moment een compleet zigeunerkamp van huifkarren die ik allemaal verhuurde. Zelfs als je slaapt, verdien je dan nog geld. Ook het kopen van huizen, die opknappen en weer doorverkopen levert een leuk zakcentje op. En dan zijn er natuurlijk de queesten zelf die bakken goud opleveren evenals de veelvoud aan verborgen schatten die je kunt opgraven (als je weet waar je moet zoeken).





"PETER, WAT MIJ BETREFT BEGIN JE METEEN AAN FABLE 3..."

Natuurlijk kun je als gewetenloze assassin alles en iedereen uitmoorden, maar toen ik (spelend als nobel personage) na weken van avonturen huiswaarts keerde en een cadeautje voor vrouw en kind meenam, en de reacties van hen zag, werd ik gewoon warm van binnen.
Hetzelfde gebeurde toen mijn hond gewond raakte; ik werd woedend en reeg bandieten, Hobbits en monsters nog fanatieker aan mijn zwaard.
Ik heb daadwerkelijk gevoelens ontwikkeld voor mijn ingame dierbaren. Dat heb je dan toch maar mooi geflikt, Peter.

Voorts een pluim voor het verhaal (veel beter dan deel 1), de voice-acting (van uniek niveau) en de humor (zoals alleen Engelsen dat kunnen).
Ik ben blij dat je in de afgelopen tijd niet te veel verklapt hebt van het verhaal, zeker gezien jouw status als kletskous.
Ik zal op mijn beurt de PU-lezers ook niks verklappen, maar twee van die drie einden zijn best wel heftig. En dat is goed gedaan.

Toch heb ik ook wat kritiek, Peter.
Ten eerste heb ik me groen en geel geërgerd aan de tergende laadtijden. Als Oblivion, Far Cry 2 en GTA IV in staat zijn grote werelden naadloos in beeld te brengen, waarom moet ik in Fable II dan bij ieder nieuw gebied zowat een halve minuut lang naar een laadbalkje kijken? Gelukkig gaan die laadbalkjes vergezeld van handige tips en komische uitspraken, maar toch... dit haalde me wel uit de flow van de game.
Voorts miste ik de minimap. Ik weet dat je een User Interface-vrije spelwereld wilde tonen, maar de map die je nu hanteert, is te artwork-achtig en niet overzichtelijk. Ik mis een goede landkaart waarop ik kan zien waar ik ben en waar ik naar toe wil.

En tot slot, de afwerking. De game kent nog best wat pop-up en dat had beter gekund. Echt storend wordt het nooit, maar technisch laat de game wel steekjes vallen.
Ik kan absoluut leven met de minpunten want het plezier dat er tegenover staat is vele malen groter, maar de technische mankementen staan een nóg hoger cijfer in de weg.
Toch hoef je je geen zorgen te maken. Fable II zal een succes worden en iedereen die houdt van sprookjes, RPG's, mooie verhalen, humor, virtuele goudstukken en huisdieren moet deze game gewoon gaan spelen.
Peter, wat mij betreft begin je meteen aan Fable 3...

HALEN ALS

- Je het originele Fable goed vond
- Je de beste voice-acting ooit in een RPG wilt horen
- Je een van de meest hartverwarmende, gezelligste, grappigste en tofste games van de laatste tijd wilt spelen

HONDENLIEFDE

Ik kan het me zomaar voorstellen dat de verkoop van honden significant zal stijgen door Fable II. Gamers zullen als een blok vallen voor hun trouwe viervoeter wiens animaties zo aandoenlijk en overtuigend zijn, dat je de natte neus bijna in je gezicht voelt tijdens het spelen.
Je kunt je hond africhten als echte vechtersbaas, je kunt hem trainen in schatzoeken en allerhande koddige kunstjes leren. Als ik een paar uur geen Fable II speelde, miste ik Bello (zo heb ik mijn ingame hond genoemd) zo erg, dat ik weer snel mijn Xbox 360 aanzette!



CONCLUSIE

Fable II is een fabelachtige RPG geworden die zowel nieuwkomers als fans in hun hart zullen sluiten. Jammer genoeg kan de techniek achter het spel niet helemaal mee komen, maar dit kleine smetje kon voor mij de pret niet drukken.

JAN

SCORE **90**

Je kan je als een gek door de hoofdverhaallijn werken; dan ben je in vijftien à twintig uur klaar. Maar als je alle minigames speelt, jobs aanneemt, huizen (ver)koopt, trouwt, kinderen krijgt, iedere Demon Door kraakt, iedere schatkist opent en elke subqueeste doet, ben je vele malen langer bezig. Bovendien kun je, nadat je het hoofdverhaal hebt uitgespeeld, nog samen op avontuur in co-op (een must do). Een beetje speler is zeker veertig uur zoet met deze game.

FABLE II
XBOX 360
LIONHEAD / MICROSOFT
1 - 2 SPELERS
OUT NOW

16+

WORLD OF WARCRAFT: WRATH OF THE LICH KING

STEVEN WEET VAN GEEN OPHOUDEN

Kan Blizzard überhaupt nog iets verkeerd doen? Zijn de vele miljoenen spelers ooit nog te verdrijven uit de wereld van Warcraft? Blizzard neemt in ieder geval het zekere voor het onzekere en heeft wederom een ijzersterke expansion afgeleverd. Steven heeft Northrend uiteraard al uitgebreid voor jullie verkend.



Het leuke van het succes van World of Warcraft is dat ik, dankzij expansions als dit Wrath of the Lich King, om de zoveel tijd weer mag orakelen over de game die mij al zo lang bezighoudt.
Ik denk dat we na al die jaren nu wel een punt hebben bereikt dat ik deze review mag schrijven gericht op fanatieke WoW spelers. Heb je nog steeds geen voet gezet in Azeroth, dan kan ik heel kort zijn: de content van vanilla WoW (zoals "wij" de originele game noemen), in combinatie met de content van The Burning Crusade en Wrath of the Lich King, is ongeëvenaard. Als je nu instapt, ben je voor lange tijd onder de pannen dankzij de beste, grootste en meest gelikte MMORPG ooit gemaakt.

OP DE SCHOP

Zo, dat lijkt me duidelijk. Maar wat heeft Wrath of the Lich King de huidige inwoners van Azeroth te bieden? Niet alleen een gloednieuwe klasse en beroep, alsmede een reusachtig continent om te verkennen, ook de filosofie achter de gameplay is op de schop genomen. In The Burning Crusade was, los van de nieuwe content, het belangrijkste verschil met de originele game dat de hoeveelheid stamina van de spelers sterker toenam dan de aanvalskracht, waardoor gevechten langer duurden en je niet in twee tot drie seconden door een tegenstander kon worden gesloopt.
De huidige balans tussen stamina en schade blijft behouden, maar op het gebied van PvP wordt een belangrijk element van tafel geveegd. De Random Number Generation gekoppeld aan bepaalde skills zorgt al lange tijd voor veel frustratie onder spelers.
Zo was het mogelijk om bijvoorbeeld een slagingskans gekoppeld aan een vast percentage op te bouwen om een bepaalde aanval te weerstaan. Daar komt geen vaardigheid bij kijken, dat is puur kansberekening. Alle percentages die aangeven hoe groot de kans is een bepaald soort aanval te ontwijken of te weerstaan zijn veranderd in percentages die de duur van de negatieve effecten van de aanval in kwestie verkorten. Had je voorheen 15% kans een bewegingsbeperkende spreuk te weerstaan, dan duren nu alle bewegingsbeperkende spreuken 15% minder lang. En legendarische struikelblok-



"IK BEN DE KOMENDE TIJD NIET WEG TE SLAAN UIT NORTHREND."



LAKE WINTERGRASP EN STRAND OF THE ANCIENTS

Niet alleen arena gevechten bieden PvP vermaak, ook grootschalige PvP is aan de orde van de dag in WotLK. Het aantal Battlegrounds, waar je in groepsverband bepaalde doelstelling en moet behalen, wordt dankzij Strand of the Ancients opgeschroefd van vier naar vijf.
Maar de belangrijkste toevoeging naar mijn mening is Lake Wintergrasp, een groot gebied waar je met voertuigen en siege weapons (die overigens ook in Strand of the Ancients zitten) een Keep moet bestormen of juist verdedigen. De winnaar van deze veldslag krijgt tijdelijk toegang tot een speciale dungeon die unieke wapens en armor herbergt.

NIEUWE ARENA'S

Natuurlijk zal de strijd in arena's op level 80 weer gewoon doorgaan, en om het geheel interessant te houden zijn er twee nieuwe arena's toegevoegd. Dalaran (de magische stad die nieuw leven is ingeblazen) en Orgrimmar voegen zich bij de drie bestaande arena's. Beide zijn gevuld met gevaarlijke objecten - waaronder waterstralen en vlammenwerpers - en bewegende objecten, die de gevechten dynamischer dan ooit te voren maken.



(door: **Morridin**)

ken als de kans die Warriors en Rogues hebben om tegenstanders drie seconden te stunnen met een Mace aanval, is volledig verwijderd. Zelfs ik, als speler in het bezit van een Warrior en een Rogue, juich deze verandering toe.

BALANSVERSTORING

Ook wil Blizzard dat de manieren waarop men punten in de talent trees verdeelt, de speler minder in een vaste rol duwt. Een goed voorbeeld is het streven dat een Protection Warrior (gericht op klappen vangen) ook in PvP uit de voeten moet kunnen en dat Arms en Fury Warriors (gericht op klappen uitdelen) ook non-raid instances moeten kunnen tanken. Bovendien is het plan spelers in de toekomst twee specs te geven waar ze gratis tussen kunnen schakelen (mede-geeks weten wat ik bedoel).
Uiteraard krijgen de negen bestaande klassen een aantal nieuwe skills tijdens hun reis naar level 80, en met name in de talent trees zijn veel vernieuwingen te vinden.
Natuurlijk verstoort dit de gecreëerde balans tussen de klassen volledig. Klassen die hoog in de voedselketen stonden in TBC leggen het nu opeens af tegen klassen die zij voorheen met gemak afslachtten. Natuurlijk zal Blizzard de komende tijd patches uitbrengen die deze problemen verhelpen, maar om eerlijk te zijn is de toevoeging van nieuwe talenten en skills een frisse wind die WoW goed kon gebruiken.
Hoe het ook vorm zal krijgen de komende maanden, er zijn genoeg interessante nieuwe spelopties aan de bestaande klassen toegevoegd om voor opschudding en vernieuwing te zorgen.

NORTHREND

Er wacht de oude helden een flink avontuur in Northrend. Het gebied is groter dan Outland en de reis van level 70 naar 80 zal iets langer in beslag nemen dan de reis van 60 naar 70 destijds deed (benodigd XP van 60 tot 70 is overigens naar beneden geschroefd).
In eerste instantie is het in Northrend niet mogelijk flying mounts te gebruiken, maar vanaf level 77 kun je een quest doen die jou cold weather flying verschaft, waardoor je wederom mag opstijgen.
Naast de riante hoeveelheid nieuwe quests in Northrend zal er ook een nieuwe instance aan de Caverns of Time worden toegevoegd, die naar het oude Stratholm zal leiden. En de magische stad Dalaran zal de rol van Shattrath overnemen als broedplaats waar men handelt en groepen vormt.
Eveneens noemenswaardig is het Inscriptions beroep. Iedere klasse kan drie Major Glyphs en drie Minor Glyphs gebruiken, die worden gemaakt met het Inscriptions beroep, om nieuwe effecten aan bestaande technieken toe te voegen.

DEATH KNIGHT

Naast Outland was de komst van de Blood Elf en Draenei rassen kenmerkend voor The Burning Crusade. En het moge duidelijk zijn dat in Wrath of the Lich King naast Northrend de Death Knight de show zal stelen. Blizzard noemt het een Hero Class, maar de Death Knight staat feitelijk op gelijke voet met de overige klassen. Ik heb in de bèta maar liefst vijf Death Knights door hun begingebied geholpen, om met twee stuks ook daadwerkelijk door Outland te ploegen.
Inderdaad, Outland. Je begint een Death Knight namelijk op level 55, met als voorwaarde dat je reeds in het bezit bent van een level 55 personage. Als je uit de starting zone van de Death Knight komt, die op grandioze wijze het verhaal van jouw breuk met de Lich King vertelt, ben je met jouw level 58 precies rijp voor Outland.
Veel spelers zullen afgeschrikt worden door de noodzaak Outland opnieuw te moeten bezoeken, zeker als Northrend er zo uitnodigend bij ligt. En dat is maar goed ook, want de Death Knight zal al populair genoeg worden. Geheel terecht overigens, want een dode krijger in een duister harnas die met zijn zwaard magische krachten aanwendt, is natuurlijk behoorlijk bad ass.
De speelstijl van de Death Knight stelt evenmin teleur. Je gebruikt jouw verzameling Runes om speciale aanvallen mee uit te voeren, waarmee je vervolgens weer Runic Power vrijspeelt, die je voor een hele andere set skills kunt gebruiken. Deze combinatie levert diepgaande en meeslepende gameplay op, die er in ieder geval voor heeft gezorgd dat ik zelf ook zo'n dode ridder zal aanmaken in WotLK. ✪



(door: **eppo432**)



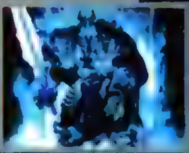
(door: **C4r10wn463**)
Hij wilde graag bij de sluipschutters, maar vanwege zijn zenuwtrekjes noemen ze hem nu de stuipschutter.

HALEN ALS

- Je World of Warcraft speelt. Simpel.
- Je op zoek bent naar tijdverdrijf voor minimaal een jaar.
- Je een dikke bontmuts hebt en graag door ijzige gebieden trekt.

WORLD OF WARCRAFT: WRATH OF THE LICH KING





CONCLUSIE

WotLK geeft ons naast de verplichte nieuwe skills en talenten, en een reusachtig nieuw continent gevuld met quests en magische gebieden, ook een gloednieuw beroep en de eerste langverwachte nieuwe klasse sinds de release van WoW. Ik ben de komende tijd in ieder geval niet weg te slaan uit Northrend.



STEVEN

SCORE **95**

Deze expansion heeft oprecht mijn interesse in WoW weer weten op te wekken, en ik zal de komende maanden druk in de weer zijn met mijn Rogue en fonkelnieuwe Death Knight. Ik verwacht minstens een klein jaar verder te kunnen.

WORLD OF WARCRAFT:
WRATH OF THE LICH KING
PC
BLIZZARD / ACTIVISION / VIVENDI
MMORPG
OUT NOW

12+

LITTLEBIGPLANET

WAAAAT!? Doet die idioot van een Jeroen het alwéér? Deelt hij zomaar zijn tweede 100 uit van dit jaar? Hebben ze soms iets in het drinkwater gedaan daar in Zaandam?

JEROEN DE BOUWER

Ja, het is echt waar. Ik kan er werkelijk niets aan doen. Vanaf het moment dat ik mijn kleine Sackboy door de Story mode stuurde, was ik verkocht. Verslaafd is wellicht een beter woord, want alleen die single-player is al fantastisch. Niet alleen om in je uppie door te spelen maar helemaal met een paar vrienden. Ten eerste omdat je elkaar in afgronden kan meppen en net dat ene puntje voor de neus van de ander weg kan kapen, én omdat je elkaar nodig hebt om op plaatsen te komen die je normaal niet kunt bereiken. Het draait





dus om samenwerken en tegelijkertijd ook weer niet.
Het is in ieder geval een gezellige



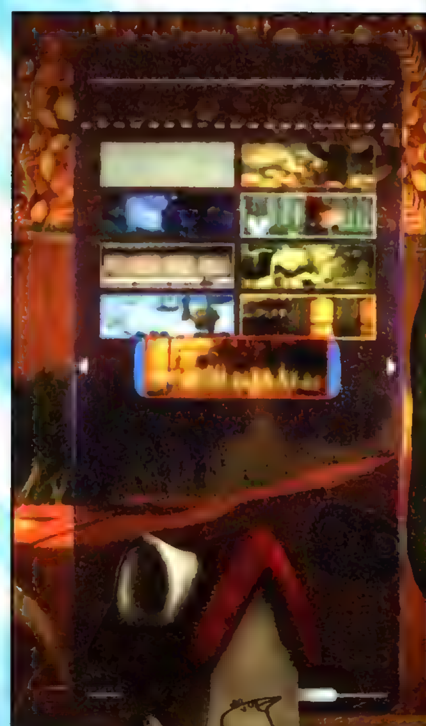
boel, zeker wanneer iedere speler gekke bekken loopt te trekken met zijn Sackboy.
Deze Story mode met een paar juweeltjes van levels (denk aan het beste wat Super Mario in zijn 2D tijdperk te bieden had), is echter slechts het begin…

SPELEN, MAKEN, DELEN

Zoals je ongetwijfeld weet, is het spelen slechts één onderdeel van het LittleBigPlanet (LBP) concept, want hoewel ik me er kostelijk mee heb vermaakt (ook met de bijbehorende minigames) dook ik in feite meteen in de Create mode.
En jongens, wat gaat dit ver. Misschien denk je in het begin: 'dit leer ik nooit, dit kan ik niet'. Maar kijk dan eens nog een keer naar de levels van de mensen van Media Molecule, en let dan op de details, let eens op de plaatsing van de sensoren, kijk eens hoe het nu precies werkt.
Dan ineens, zul je het begrijpen, dan lijkt 't plotseling of je een andere bril op hebt. Dan kijk je van het ene op 't andere moment dwars door de levels heen. Je ziet geen levels meer, maar de mechaniek erachter.
Je krijgt 't door.
Dan begin je ook anders te denken, en is alles in je woonkamer ineens een object geworden dat je na kunt maken in LittleBigPlanet.

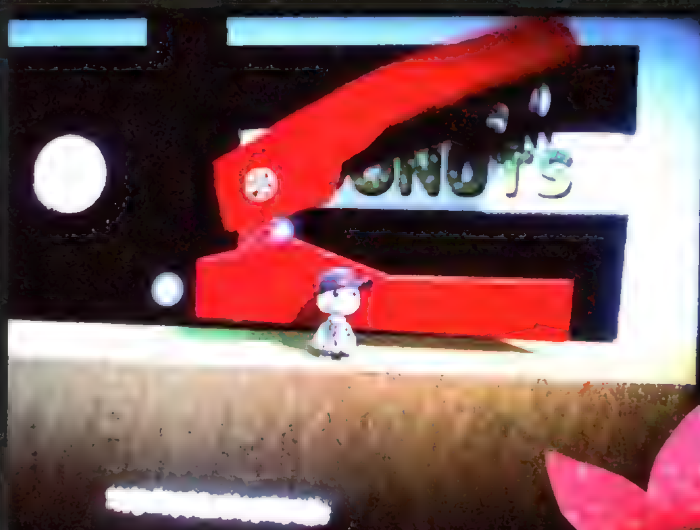
POPIT

Met behulp van je maatje Popit, verstopt onder de vierkanttoets, kun je alles in de wereld van LBP plaatsen en tot leven wekken. Popit is de verpersoonlijking van een handig menuutje waarmee je objecten in de wereld zet, ze vormgeeft en iets magisch mee geeft.
Met een paar simpele handelingen (natuurlijk eerst de tutorial mode doorwerken) kun je binnen een mum van tijd een auto maken of een raket. Ja, het klinkt cliché maar dat is het eerste dat je gaat doen… na die bos penissen natuurlijk.
Daarna word je steeds creatiever.
Zo maakte ik een Xbox 360 met een



LITTLEBIGPOWERUNLIMITED REDACTIE

Jawel, hieronder zie je het resultaat van noeste arbeid. Weken heeft het geduurd alvorens het level waar je hier enkele fragmenten van ziet live was. We hebben het laten testen door enkele trouwe fans en men was laaiend enthousiast… natuurlijk.
Wil je het level ook even proberen? Zoek ons dan op in LBP. Mocht je de game niet hebben, hou dan PU.nl in de gaten voor een filmpje over de totstandkoming van dit level. Daarnaast kun je ook de game in actie zien.









Red Ring of Death die explodeerde als je er langs liep. Daarna creëerde ik een volledig geanimeerde Power Kid om het verhaal achter ons redactie level te vertellen. En het werd steeds complexer. Wat te denken van een nietmachine met achtervolgingswaan? Of zombieboterhammen die smerige smurrie uitbraken? Zo zie je maar: zolang je fantasie je niet in de steek laat, zul je de meest uiteenlopende creaties kunnen maken. En daarna? Daarna gooi je de hele zooi online natuurlijk.

DELEN

De boel online zetten is de volgende stap in LittleBigPlanet. Het delen van je creaties, waarna andere mensen het kunnen spelen en, beter nog, beoordelen. Met één druk op de knop kun je een level van iemand anders spelen, waarna je er een score aan hangt. Geen score zoals we dat bij PU doen, maar meer iets in de trend van: short, difficult of briljant. Hoe meer scores er worden gegeven, hoe gemakkelijker je een topper van een flopper kunt onderscheiden.
Maar het tofste is misschien wel dat je weer een boel kan leren van al die levels die online zijn geknald. Natuurlijk zullen er altijd simpele, weinig originele probeersels tussen zitten, maar ik stuitte nu al op meerdere juweeltjes. Zo had iemand Space Invaders nagemaakt, en die kreeg terecht alleen maar lovende kritieken van de LBP spelers.

WAAR KOMT DIE SCORE VANDAAN?

Je zult je na het lezen van deze tekst waarschijnlijk afvragen waar die score van 100 punten nu in godsnaam vandaan komt, maar het is dan ook bijzonder lastig om dit spel uit te leggen. Het plezier dat we hier op de redactie gehad hebben, is moeilijk op papier te zetten. Gierend van het lachen zaten we met z'n allen om de PS3, elkaars Sackboy te beplakken met allerhande voorwerpen. Om vervolgens de levels door te spelen en iemand een mep te verkopen waarna zijn Sackboy in de fik vloog. Het was té vet.
En toen we klaar waren met het spelen, begonnen we te bouwen. We hadden een wedstrijdje in het leven geroepen om in een kleine tien minuten een voertuig in elkaar te zetten waarmee we elkaar helemaal naar de tyfus konden helpen. De laatste die overbleef, won natuurlijk een zooitje punten. Het leverde hilarische taferelen op, van vuurspuwende drakenkoppen tot bazooka dragende schilpadwagens.
Weet je wat het is: om LBP te begrijpen moet je het spelen. LittleBigPlanet is namelijk meer dan alleen een platformspelletje; het zorgt ervoor dat wij als gamers ons allemaal een klein beetje gameontwikkelaar kunnen wanen. En dat willen we stiekem toch allemaal?



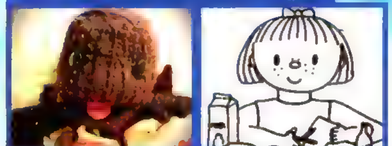




HALEN ALS

- Je vindt dat jij de nieuwe Miyamoto bent!
- Je ook een schizofrene nietmachine wilt maken
- Je Sackboy een ontzettend vet poppetje vindt

LITTLEBIGPLANET



CONCLUSIE

Het is alsof je Super Mario Bros speelt en ineens merkt dat de ontwikkelaar al het gereedschap heeft achtergelaten waarmee ook jij levels in elkaar kunt flansen. Dit heb je nog nooit meegemaakt, spelen is in dit geval echt geloven.


JEROEN

SCORE 100

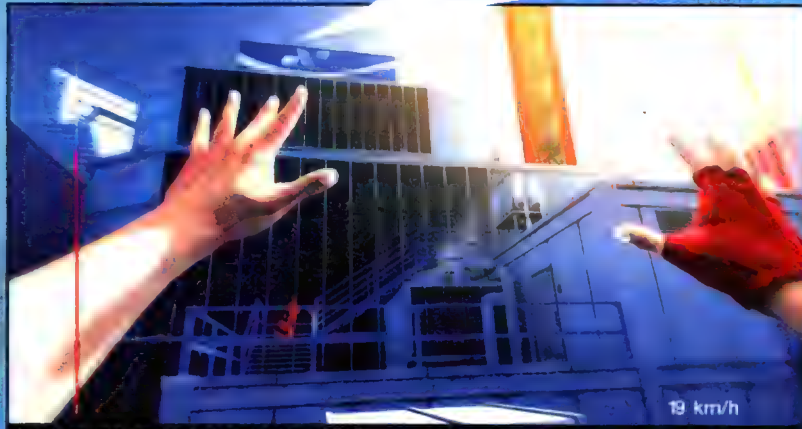
Dit speel je waarschijnlijk de rest van het jaar, en het jaar erop!

LITTLEBIGPLANET
PLAYSTATION 3
MEDIA MOLECULE / SCEE / SCEB
1 - 4 SPELERS
OUT NOW
7+

MIRROR'S EDGE

WOUTER HOUDT ZICHZELF EEN SPIEGEL VOOR

Het liefst gaat Wouter frontaal de confrontatie aan met zijn digitale vijanden en schiet hij hun koppen met een welgemikt schot van de rompen of schopt hij ze aan gort. Vluchten is per slot van rekening voor mietjes. Maar in Mirror's Edge kroop hij met plezier in de huid van iemand die de problemen liever uit de weg gaat, een vrouw nog wel...



Oooh, ze valt. Het is hier ook spiegelglad.



Laat ik eerst even kort uitleggen wat voor game Mirror's Edge is en daarbij een filmanalogie gebruiken. Dat lijkt me leuk... De gameplay is namelijk het best te omschrijven als een videospellen versie van Lola Rennt, waarbij de visuele stijl net zo clean is als die van George Lucas' THX 1138. Beetje te obscure titels voor je? Laten we het dan vergelijken met The Island, alleen dan zonder de overdreven Michael Bay actie en helaas ook minus de überbatsbare Scarlett Johansson. Maar wel met minstens zoveel geren én met Faith, het rennende, springende en glijdende dametje wiens in rode schoentjes gestoken voetjes inmiddels op mijn netvlies gebrand staan.

"VLUCHTEN IS NIET MEER VOOR MIETJES, HET IS VOOR WIJVEN MET BALLEN."

KAZOOMBALOOS

Faith is een runner en eindelijk eens een vrouwelijk personage met kleine kazoombas. Logisch, want tijdens het rennen zouden die alleen maar in de weg stuiteren.

Haar uiterlijkheden terzijde; een runner is iemand die vertrouwelijke informatie van de ene plek naar de andere brengt. In de nazi-stad waar de game zich afspeelt, simpelweg City genoemd, worden alle uitwisselingen van informatie namelijk nauwgezet in de gaten gehouden. Wil je toch een beetje privacy, dan zal je een runner moeten inhuren.

Deze lui zijn ongeveer wat ik in mijn familie ben: de outcasts, de buitenbeentjes, de rare kwasten die computerspelletjes spelen, ehm... criminelen die over de daken rennen. Geen wonder dat Faith in het begin van de game wordt beschuldigd van moord. Zo kijken mijn familieleden ook meteen mijn kant op als de fles jenever plots leeg is of iemands scooter is gestolen.

CLEAN EN STRAK

Het tergende gamecliché "gritty" gaat voor Mirror's Edge eindelijk een keer niet op, want City is clean, strak en (grotendeels) zo wit als het onderbroekje van een braaf meisje. Het is even wennen, ik vond het aan het begin zelfs een beetje pijnlijk aan de oogballetjes, maar als je er eenmaal down mee bent dan heeft 't een soort kalmerend effect, alsof je droomt over een tropische vakantie.

Samen met de zachte muziek zorgt het ervoor dat je als het ware door de stad heen zweéft, als een hippie-engeltje, iets waar de uiterst soepele besturing ook aan bijdraagt. Als je de game namelijk op de "vriendelijke buurman" manier speelt, dus zonder je vijanden hun wapens afhandig te maken of ze ook maar aan te raken, heb je (bijna) alleen de schouderknoppen en de knuppels nodig. Het klinkt misschien vreemd, maar hierdoor heb je meer het gevoel de volledige controle te hebben over Faith, alsof je directer met haar in contact staat.

PUZZELEN EN VLUCHTEN

Genoeg gezweefd en gevoeld, het is tijd om Mirror's Edge hardhandig te



ABSTRACT KUNSTWERK

In haar cartoonvorm ziet Faith er veel beter uit, heeft ze wat minder het heroïnehoer uiterlijk dat in het ingame artwork zo naar voren komt.

Sowieso zorgen de cartoon-cutscenes ervoor dat Mirror's Edge nog meer artsy fartsy wordt, nog meer stijl geïnjecteerd krijgt. Al met al is deze game een soort van abstract kunstwerk onder de games. Piet Mondriaan met fantasie zeg maar. Het feit dat ie 'rand van de spiegel' heet, draagt daar ook zijn steentje aan bij.





Als je hier valt ben je zo plat als een spiegelei.

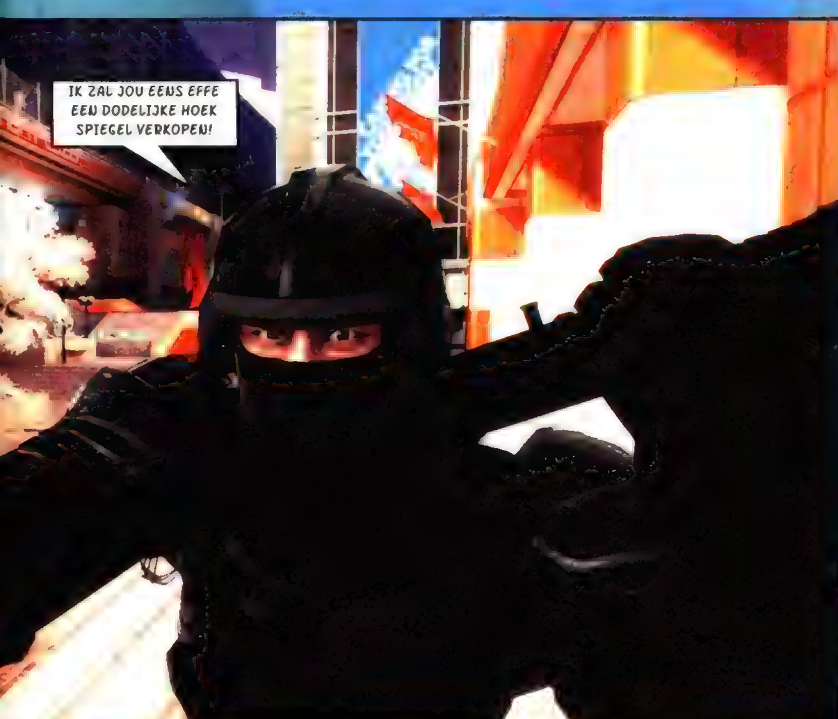


Die gozer is helemaal opgefokt. Kan iemand z'n bloedsuikerspiegel effe checken?

ontleden en zijn ingewanden eens op tafel te kletsen. FLOTS! Want wat ben je nu de hele tijd aan het doen in die game? En blijft dit wel boeiend?
Ruwweg zijn de chapters in twee gedeelten onder te brengen: het puzzel-vind-je-weg-deel en het vluchtdeel. Dit geldt niet voor alle levels, maar meestal ben je in het begin een beetje aan het zoeken waar je nu precies langs moet en hoe je daar komt, waarna de 'Blues' (de coppers, de juten, de jekken, de smerissen van het spel) je zullen lokaliseren en je moet vluchten om je schrale aars in veiligheid te brengen.



Wat een graphics: haar nagels spiegelen je tegemoet.



In het geval je voor de trophy/achievement gaat om het hele verhaal zonder het onschadelijk maken van je vijanden door te spelen (en dit raad ik je aan) moet je in dit laatste gedeelte alsnog je weg zoeken. Maar nu moet je snel zijn, want Faith's lijfje kan maar een paar kogeltjes incasseren voordat de wereld om je heen vervaagt en je het loodje legt.
Vaak is het een kwestie van trial & error, doodgaan en nogmaals proberen, maar als het je eenmaal lukt om ongeschonden langs die fucking Blues te komen, voel je je een hele chick. Vluchten is niet meer voor mietjes, het is voor wijven met ballen.

GRIJP DE FLOW

Het rennen, springen en het eventueel dropkicken of ontwapenen van je vijanden blijft best lang boeiend, ook al is het letterlijk het enige wat je doet in de game.
Doordat je vaak aan het vluchten bent blijft de spanning erin en de snelheid laat je vergeten dat je eigenlijk constant acties aan het herhalen bent.
Mirror's Edge heeft simpelweg een ongeëvenaarde flow, die bijna de hele game lang constant en chill blijft.
Helaas zijn er een paar stukjes waarin het soepele ritme van de game onderbroken wordt door onlogische situaties of momenten waarin de contextgevoeligheid het even laat afweten. Zo moet je bijvoorbeeld van de ene hoerige ventilatieschacht naar de andere springen en die slet van een Faith grijpt dat takkeding maar niet vast, terwijl je er pokketering toch echt wel fucking dicht genoeg bij belandt! Gelukkig zijn deze kortstondige frusto-momenten erg schaars, heb je de flow direct daarna weer helemaal te pakken en stroomt de game weer verder. Heb je je wel eens door een stroomversnelling in een tropisch zwemparadijs laten meevoeren? Dat heeft geen kont met Mirror's Edge te maken, maar is ongeveer net zo relaxed.

TOT DE LAATSE DRUPPEL

Is er naast de singleplayer mode nog wat te beleven? Jawel, in de Race mode kan je online tegen andere spelers parcours afleggen om zo je beste tijden op de leaderboards te planten.
Speciaal voor degenen die graag de laatste druppels sap uit hun game persen.

HALEN ALS

- Je zowel het woord als de stijl "gritty" niet meer trekt.
- Kleine tietjes je ding zijn.
- Je het fijn vindt om met de flow te gaan.

MIRROR'S EDGE



CONCLUSIE

Laat je gewoon meevoeren door die flow van Mirror's Edge, yo! Oké, dat klinkt zo lame als de gemiddelde grap van Youp van 't Hek, maar het is wel de conclusie.

WOUTER

SCORE 84

[illegible]

MIRROR'S EDGE
PC / XBOX 360 / PS3
DICE / ELECTRONIC ARTS
1 SPELER
OUT NOW
16+

VALKYRIA CHRONICLES

JEROEN KNALT IN STIJL

Valkyria Chronicles was een van de games waar Jeroen laaiend enthousiast over was tijdens zijn tripje naar Japan. Zou hij 't nog steeds zo tof vinden, of zag hij 't destijds vanwege die vette trip allemaal door een roze bril?

Dat tripje naar Japan, ik kan het me nog herinneren als de dag van gisteren. Naast hoogtepunten als bezoekjes aan Akihabara, zuipen in Shibuya en poepen op die fantastische toiletten in het land van de schijtende zon, was ik zeer te spreken over Valkyria Chronicles.
Allereerst beviel het stijltje me wel. Het is alsof je naar een bewegend waterverfschilderij zit te kijken. Niet alleen de vele tussenfilmpjes die het dramatische verhaal voorstuwen spreken tot de verbeelding; ook de beelden van de missies zelf zijn verbluffend mooi.
Denk aan Advance Wars maar dan geheel in 3D, waarbij je om de beurt een paar zetten doet. Je verplaatst troepen, verovert strategische punten en neemt vijandelijke eenheden onder vuur.

REALTIME KNALLEN

Het verplaatsen en andere acties ondernemen gebeurt dan weer in realtime. Je beweegt je personages en voertuigen net zo lang tot de timer op raakt. Daarna kun je besluiten om over te gaan tot een actie of om een andere zet te doen.
Een actie die je zou kunnen uitvoeren, is een tegenstander onder vuur nemen. In dat geval druk je op de R1 knop waarna je zelfstandig mikt. Hoe beter je mikt, hoe meer schade jouw aanval aanricht. Raak je bijvoorbeeld iemands koppie dan heb je natuurlijk minder kogels nodig dan wanneer je zijn grote teen treft.

SCHILDERACHTIG OF CELLSHADED?

Natuurlijk is Valkyria Chronicles niet de enige game die er uitziet als een schilderij. Wat te denken van het juweeltje genaamd Okami? Of het meer recente Prince of Persia? Oké die laatste is misschien meer cellshaded. Een andere game die ik persoonlijk hier nog wel even wil afschilderen als mooi, is Celda… of liever The legend of Zelda: The Wind Waker.





(Door: **DutchYoda**)
Met een geluidsdemper klinkt ie zo: muissa, muissa.



(Door: **RosZz**)
Wow! Mijn kaboom evolueert in een Blam!

"OOK DE BEELDEN VAN DE MISSIES ZELF ZIJN VERBLUFFEND MOOI."

HALEN ALS

- [illegible]
- [illegible]
- [illegible]

Tactiek is belangrijk tijdens het innemen van punten op de map, maar de keuze van manschappen is essentieel. Zo heeft iedere unit zijn sterke en zwakke punten, mate van nauwkeurigheid en alsof dat niet genoeg is, ook nog eens een voorkeur tot samenwerken met bepaalde personages.
Op zich is dat relationele aspect best grappig, maar ik zit niet echt te wachten op gekibbel aan het front, er moet geknald worden!

TACTIEK

Met dat knallen zit het overigens wel goed, maar het blijft natuurlijk een RTS met alle tactische mogelijkheden van dien. Gelukkig dan maar dat je voordat je jouw zetten doet, vanuit vogelperspectief een mooi overzicht krijgt van de hele map, inclusief de tegenstanders die je in het vizier hebt. Zo kun je mooi besluiten om een tegenstander te flanken of juist ervoor te zorgen dat de aandacht op een groepje is gericht.
Voorzichtigheid is natuurlijk een must bij dit soort games. Als een kip zonder kop zomaar ergens op af rennen zal je duur komen te staan. Het is dan ook plannen en goed positioneren dat je de winst op zal leveren.
Mocht een missie onverhoopt mislukken, dan kun je nog een paar skirmish potjes spelen om wat ervaringspunten op te vegen. Die kun je dan weer inwisselen voor extra ervaring voor je manschappen, voertuigen of voor nieuwe wapens. Wel zo handig om met wat frisse, sterke fonkelnieuwe wapens de strijd aan te gaan natuurlijk.



(Door: **nick**)
Super dildo-squad ready!



CONCLUSIE

Een schitterend, adembenemend strategiespel, dat niet alleen heerlijk speelt maar ook nog eens heerlijk is om naar te kijken.



JEROEN

SCORE **85**

Je bent zeker een uurtje of 30 zoet met alles.

VALKYRIA CHRONICLES
PS3
SEGA
1 SPELER
OUT NOW

12+

FINAL FANTASY FABLES: CHOCOBO TALES

JURJEN HAALT HERINNERINGEN OP

Chocobo Tales is een sprookjesachtig avontuur dat zich voor het grootste deel afspeelt in de zogenaamde Stad der Verloren Tijd. Een goedgekozen naam, aangezien het Jurjen zo'n dertig uur kostte voordat hij deze stad kon verlaten.

Tuurlijk, ik had die dertig uur ook kunnen investeren in het timmeren van een konijnenhok, het lezen van een goed boek of het protesteren tegen de steeds kleiner wordende leefomgeving van de reuzenpanda, maar toch vond ik het een beter idee om in de Stad der Verloren Tijd te vertoeven.
Laat ik proberen uit te leggen waarom.

IN DE HOOFDEN

De Stad der Verloren Tijd is een klein, schilderachtig stadje, meer een dorp eigenlijk, met zo'n twintig bewoners. Als je met het kuikentje dat je in dit spel bestuurt van de boerderij in het zuiden naar de glijbaan in het uiterste noorden wilt rennen, kost dit je exact 45 seconden van je leven.

In dit beperkte gebied bevinden zich een paar winkeltjes, een smederij en drie kerkers. Maar de interessantste dingen spelen zich af in de hoofden van de dorpsbewoners. Van tijd tot tijd verliest één van die figuren namelijk zijn geheugen, waarna je zijn geest kunt binnendringen door in zijn buurt de minknop ingedrukt te houden. Vervolgens moet je de kerker in zijn hoofd voltooien om de verloren herinneringen op te diepen.

MYSTERY DUNGEON-FORMULE

De symboliek spreekt me aan. Je omgeving kan nog zo benauwend en beperkend zijn, in de oeverloze diepten van de menselijke geest zijn de meest fantastische avonturen te beleven.

"IN DE OEVERLOZE DIEPTEN VAN DE MENSELIJKE GEEST ZIJN DE MEEST FANTASTISCHE AVONTUREN TE BELEVEN."



HOOG KNUFFELGEHALTE

Hoe schattig het kuikentje Chocobo ook is, je kunt zijn knuffelgehalte in het spel nog eens flink verhogen door geinige dingetjes te doen. Druk bij een bed of glijbaan bijvoorbeeld maar eens op de 2-knop. Aaaah! Ook schattig (en tevens speltechnisch interessant) is de mogelijkheid om hem aan het begin van een kerker een bepaalde 'Job' toe te wijzen, zodat je bijvoorbeeld als leraar, dief, duistere ridder of magiër aan je kerkertocht begint. Aaaah! Staat hem dat niet beeldig, dat hoedje?





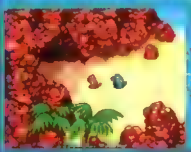
En die beleefde ik dan ook, in al die kerkers. Ze zijn stuk voor stuk opgezet volgens de beproefde Mystery Dungeon-formule, wat betekent dat de verdiepingen willekeurig worden samengesteld uit gangetjes, open ruimten, monsters, schatten en valstrikken.
Dat beurt voor beurt spelen niet direct hoeft te leiden tot een saaie of statische spelervaring, bewijst dit Chocobo Tales. Je kunt desgewenst razendsnel door de kerkers rennen om direct tegen de monsters op je pad aan te schoppen. Je zal het niet lang overleven, maar het kán. Wijzer is het natuurlijk een wat voorzichtiger speelstijl te kiezen.

UIT DE WERKELIJKHEID

Soms voel je je gedwongen om nog eens wat extra tijd weg te smijten door het spel te resetten. Je kunt in kerkers namelijk niet saven, en als je in een kerker sneuvelt, verlies je al je spulletjes (behalve de drie Equip-items). Dat was me soms een te hoge prijs.
Het feit dat een voorspoedig verlopende kerkertocht elk moment kan omslaan in een bijzonder hachelijke situatie, en dat er soms erg veel tijd op het spel staat, hield me als speler wel constant bij de les en op het randje van mijn stoel.

HALEN ALS

Ik vond zelfs mijn trainingstochten voor extra ervaringspunten elke keer weer spannend. Die sfeer in die kerkers, met die dwarrelende puzzelstukjes en die holle triphop-deuntjes... ik kreeg er maar geen genoeg van.
Dit is nou echt weer eens zo'n spel dat je even helemaal uit de werkelijkheid haalt en alles en iedereen om je heen doet vergeten. Verloren tijd? Het zal wel. De herinneringen blijven, en die koester ik.





CONCLUSIE

In de bovenwereld word je wel eens geconfronteerd met trage dialogen en trillerige graphics, maar de superspannende kerkertochten doen dat soort minpuntjes snel vergeten. Als je wel weer eens een fors, sprookjesachtig avontuur op je Wii wilt beleven, kan ik je Chocobo Tales van harte aanbevelen.



JURJEN

SCORE 85

7+


The Lord of the Rings Online
VOLUME II
MINES OF MORIA
COMPILATION PACK
VOLUMES I + II
25,99
32,99
SPECIAL EDITION
54,99
OP = OP
WWW.12GAME.COM

GEARS OF WAR

JJ is de man van emoties bij de PU. Als hij een titel goed vindt, zal de hele wereld het moeten weten. En je raadt het al: hij heeft weer zo'n spelletje gevonden...

Hoe vaak hebben we het al niet gehoord of gelezen: "de game-industrie is de filmindustrie in omzet voorbij gestreefd" en "games zijn de films van de 21ste eeuw". Allemaal pr-bullshit of op zijn best 'wishful thinking' wat mij betreft. Want ook al zit er een kern van waarheid in de quotes (games kosten meer dan een bioscoopkaartje of CD'tje, en dus maak je al snel meer omzet), ik kan de game-industrie met de beste wil van de wereld niet gelijk stellen aan Hollywood.
Noem mij maar eens een paar games die echt het epische gevoel van een goede film weten te benaderen. Games waarin je echt geraakt wordt door wat er gebeurt. Waarin je meeleeft met de hoofdpersonen. Waarin je de verhaallijn tot je krijgt zonder dat je naar tergend saaie en geforceerde cutscenes moet kijken. Waarin je echt, maar dan ook echt denkt dat je de hoofdspeler bent in een episch verhaal en niet iemand die een poppetje bestuurt. Precies... dan ben je snel klaar.

TRIEST

Epic-voorman Clifford B. roept al een tijd dat games de nieuwe blockbusters moeten worden. Voor hem bestaat er niet zoiets als hardcore games en casual games. Voor hem bestaan er alleen 'epische games' en 'slechte games'.
Hij heeft schijt aan het verhaal dat je tegenwoordig simpele spellen moet maken om veel te verkopen. Volgens hem werkt het bij de game-industrie precies hetzelfde als bij de filmindustrie: maak iets vets dat je van A tot Z bij je lurven pakt en dat iedereen kan begrijpen, en je scoort.
Clifford mag dan een raar klein kereltje zijn, door dit soort uitspraken ben ik de man toch gaan waarderen. Hij zegt namelijk precies wat ik denk: "fok dat hele casual gedoe!" Casual gamers zijn gewoon mensen die de 'hardcore games' niet pakkend genoeg vinden om lang genoeg door te gaan om de controls onder de knie te krijgen.
Casual gamers willen volgens mij heel graag die hardcore shit spelen. Denk je nu echt dat de gemiddelde Nederlander op zijn 42" Full HD LCD liever naar Wii-beelden kijkt, dan naar die high-res shit van de PS3 of Xbox 360? Rot toch op!
Helaas snapte alleen Nintendo dat graphics weliswaar heel belangrijk zijn, maar als je die niet combineert met pakkende actie en begrijpelijke gameplay, dat de casual gamer dan afhaakt. Met als gevolg dat de hele wereld nu denkt dat je Wii-stuff moet maken om de massa te bereiken. Hoe triest is dat!

ROLLERCOASTER

Laten we met z'n allen hopen dat Gears of War 2 de boel op stelten zal zetten en afrekent met dat casual geneuzel. De game is 110% hardcore, maar zo gemaakt dat iedereen die het ziet, dit wil spelen en bereid is de controls onder de knie te krijgen. Ik zweer het je. Gears of War 2 is namelijk de allereerste Hollywood-game ooit gemaakt! Zelfs als het niet jouw genre is, je misschien walgt van het über-Amerikaanse spierballenvertoon of nog nooit een controller in je knuisten hebt gehad, dan nog kun je niet ontkennen dat dit spel bizar goed in elkaar zit.
De snelheid, de uitwerking, de details, de actie, de epische scènes, de naadloze switches tussen gameplay en verhaal, de verdieping van de karakters, de muziek, de bizarre omgevingen en monsters, de heerlijke oneliners, de afwisseling tussen zieke humor en serieuze momenten... dat alles maakt dat je echt dezelfde rollercoaster ervaring beleeft als wanneer je een bioscoop instapt. Je komt ogen en oren tekort als je deze game speelt! Zelfs meekijken is pure fun! En bij welke game heb je dat nou?

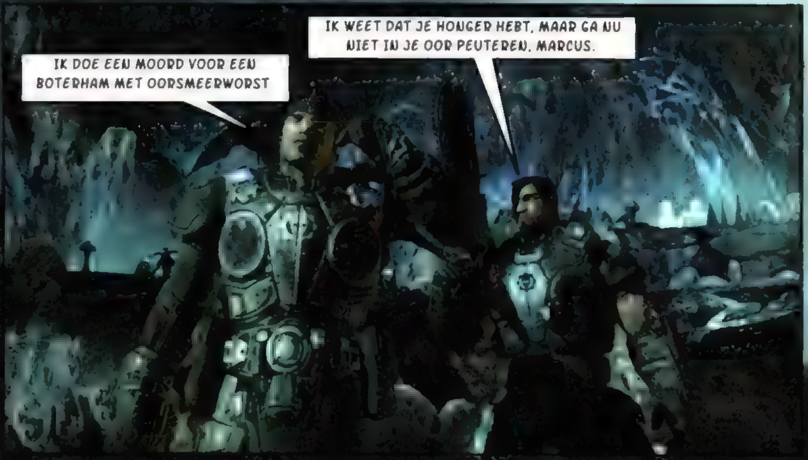
NÓG STERKER

Aan het eind van Gears of War deel 1 liet je een dikke bom afgaan. Dat zal je op dat moment ongetwijfeld een goed gevoel hebben gegeven, maar zodra je deel 2 begint, zul je er met terugwerkende kracht spijt van krijgen. De Locust zijn namelijk twee keer zo sterk teruggekomen en ze hebben de wereld helemaal in hun macht.
Complete steden worden van binnenuit de aarde de grond in gezogen. Er is nog maar één manier om de mensheid te redden en dat is door zelf de aarde "in te gaan" en de Locust in hun thuisbasis aan te pakken. En dat is waar GoW2 om draait.
Clifford B. had beloofd dat Gears of War 2 "episch, doch intiem" zou worden, en dat is precies dé formule van een goede Hollywood-film. Een goede film moet namelijk heftige en

THE COCK?

Het zijn absoluut stoere gasten die Marcus Fenix, Baird, Dominique enzo, maar waarom heeft Clifford ze COG genoemd? Ik bedoel, hij is toch Amerikaans? Ik weet dat het een afkorting is, maar hij had toch wel wat anders kunnen verzinnen? Nu ging ik een paar keer echt kapot toen de leider van de mensheid zijn troepen aansprak als "dear members of the Cock".

POWER UNLIMITED GOLD




Wie rijdt er dan ook straalbezopen met 142 km/uur in dichte mist over het Jorg Haider plein...



2

JJ GAAT UIT Z'N DAK





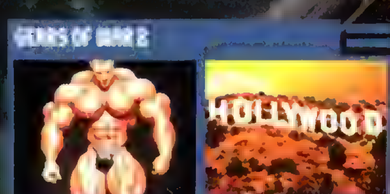
"HET IS ALLEMAAL VAN EEN ONGEKEND NIVEAU."



overrompelende actiescènes bevatten, maar ook uitgewerkte karakters waar je een band mee kan hebben. Waren Marcus Fenix, Marcus Cole en Baird in het eerste deel toch vooral eendimensionale spierbonken met sappige oneliners die Locust na Locust omver knalden, nu tonen ze voor het eerst ook emotie. En wees niet bang, het zijn niet opeens pijprokende sandaalgasten. Zo is de vrouw van Dominique ontvoerd door de Locust. De zoektocht naar haar leidt tot spanningen binnen het team en krijgt z'n climax in de meest spraakmakende scène die ik ooit gezien heb in een game. Wat en hoe zal ik niet verklappen; dat zou een te dikke spoiler zijn.

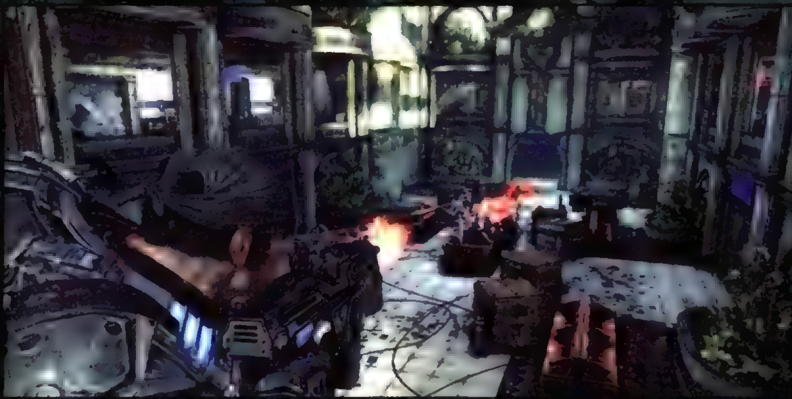
ONGEKEND NIVEAU

Sowieso kan ik weinig over de inhoud van de game zeggen. De vriendelijke mensen van Epic



hebben me een A4'tje meegegeven met daarin een stuk of dertig punten waarover ik het niet mag hebben in deze review. Qua spoilers. En hoe kut dit ook is, het geeft wel goed aan dat er veel staat te gebeuren in dit spel. En nu ik de game gespeeld heb, kan ik alleen maar beamen dat je inderdaad een hele hoop verrassende dingen gaat meemaken.
Ik viel van de ene verbazing in de andere. Nieuwe personages, nieuwe vijanden, je komt veel te weten over de oorsprong van de Locust en, je komt terecht in een aantal van de mooiste locaties en scènes die je ooit bent tegengekomen in een game, brute levelbaas gevechten (bruut in de zin van beeld, niet zo zeer van moeilijkheid, GoW2 is geen Ninja Gaiden II), etc.
Het detail dat Epic in dit spel heeft gestopt, de cinematografische cameravoering, de super soepele overgangen tussen gameplay en stukjes 'film'... het is allemaal van een ongekend niveau en houdt je het hele spel op het puntje van je stoel.
Op een vrij repetitief en suf level met een tank na dan, waarin je vooral poppetjes staat op te blazen. In elke andere game zou het een prima onderdeel zijn, maar hier





Dit is nog lastiger dan zakkenrollen op een naaktstrand!



En dat is ook geen Brumakkie.



detoneert het totaal bij de rest van de actie.

FINISHING MOVES

Waar ik wel veel over kan en mag zeggen is de besturing en de gameplay zelf. Gears of War draaide om guns, cover en brute shootouts in vaak apocalyptische en besloten omgevingen. In deel 2 trekt Epic deze lijn door.

De wapens zijn nog vetter (vooral de bazooka is waanzinnig: één schot en vier tellen later dalen allerlei projectielen neer op de gillende Locust, fijn ook dat je de wapens nu eveneens met de rechter schouder-button kunt coolen), de cover is iets soepeler gemaakt (vooral uit cover komen werkt perfect, helaas schiet je soms nog steeds in cover terwijl je bijvoorbeeld over het obstakel heen had willen springen) en de shoot-outs komen weer keihard aan. Helemaal omdat de A.I. puik is en je nu een aantal heerlijke finishing moves hebt om Locust kapot te maken. Schiet ze gewoon aan en wacht tot ze kreunend over de grond kruipen. Als je nu binnen een paar seconden bij ze bent, kun je een hoop walgelijke shit met ze uithalen. Cover is bovendien nu minder heilig, omdat obstakels ook kapot geschoten kunnen worden (goed voor de multiplay).

IMPACT

Aan dit heerlijke gameplay sausje heeft Epic twee nieuwe ingrediënten toegevoegd. Ten eerste de ietwat platformachtige actie waarin je bijvoorbeeld in een tank wakken in het ijs of objecten die naar beneden komen vallen, dient te ontwijken. Dit gedeelte had van mij weggelaten mogen worden. Het waren vaak de momenten waar ik op frustrerende wijze dood ging. Maar goed, ik ben suf in dat soort actie-reactie shit dus trek je daar niet te veel van aan. En dan zijn er de meer epische open battles. Vooral als je op een aantal voertuigen komt te zitten (en ik mag dus niet verklappen hoe die voertuigen heten of hoe ze er uit zien, behalve dan dat je niet weet wat je gaat meemaken), heb je een groot open terrein voor je van waaruit je tientallen Locust, Brumaks en Breeders kunt zien lopen of vliegen. Deze meer 'open scenes' zijn niet revolutionair qua gameplay, maar wel qua impact. Het toont grafisch extreem goed hoe alomvattend de oorlog is waarin de mensheid op dat moment verzeild is geraakt. Je ziet colonnes Locust en Brumaks langs marcheren en je weet dat het helemaal fout zit.

GEFLIKT

Eigenlijk is alles wat ik je over dit spel vertel te veel. Je verraadt al gauw bepaalde heftige scènes of gebeurtenissen en dat wil ik niet. Je moet het gewoon zelf spelen, op de bank, met de gordijnen dicht, op een fikse LCD met Dolby Surround. Neem een weekend vrij en ik verzeker je dat je zestig euro zelden zo goed hebt besteed.

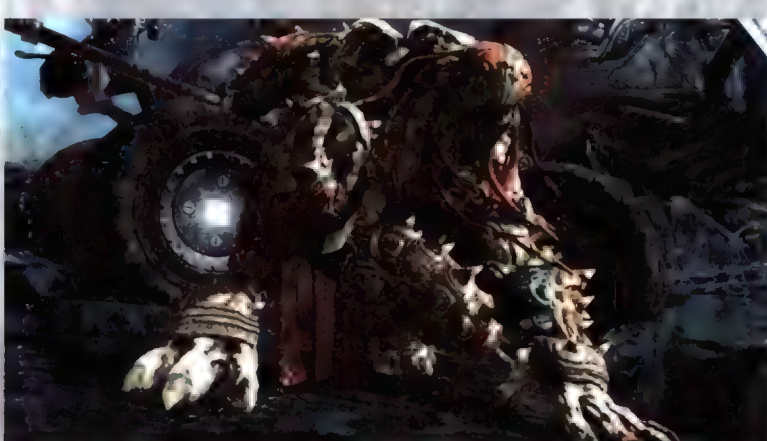
Ik beloof je een dikke tien uur bizar vette actie en daarna de prima co-op (check de Horde mode) en de multiplayer die Xbox Live weer compleet op stelten gaat zetten (niet gecheckt, want er is nog niks te doen).

Clifford heeft een grote bek, hij is een volbloed arrogante Yank, maar hij heeft het wel weer geflikt. Gears of War was vet, maar deel 2 gaat er dik overheen!

NIEUWE PERSONAGES EN MONSTERS

Ik mag dus niet te veel vertellen over de nieuwe personages en monsters die je zult tegenkomen in GoW2. Wel dat het echte goede toevoegingen zijn. Met name bij de monsters zit Epic spot on. Ze voegen wat toe aan het al bestaande arsenaal onguur alien tuig en dienen op een andere wijze bestreden te worden.

Ik kan je nu al verklappen dat er bijvoorbeeld een nieuw kutbeest bij zit dat zichzelf op kamikaze wijze opblaast. Je zult ze onder meer tegenkomen in een pikdonker level. 'Lekker' zul je denken, 'een zwart level'. Maar ga er maar eens doorheen, wetende dat die beesten ieder moment op je af kunnen stormen. Als je het geklepper van castagnetten hoort weet je dat ze in de buurt zijn...

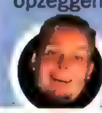


HALEN ALS

- Je wilt meemaken hoe een echte game aanvoelt.
- Je eindelijk echt eens emotie wilt voelen tijdens het gamen. En dan doelen we niet op boosheid omdat je kop er af wordt geschoten.
- Je dé game wilt spelen die wellicht een einde maakt aan al dat casual gezeik.

CONCLUSIE

Iedere Xbox 360-bezitter die Gears of War 2 niet gaat spelen, mag van mij bij deze zijn PU-abonnement opzeggen. Die is het niet waard.



JJ

SCORE 96

De singleplayer speel je in een kleine twaalf uur uit. Daarna heb je drie uur nodig om bij te komen. En dan begint het multiplayer festijn!!!

GEARS OF WAR 2
XBOX 360
EPIC / MICROSOFT
1 - 10 SPELERS
OUT NOW

18+

Hét Multimedia Event 08

28, 29 en 30 november 2008
HME in de Jaarbeurs Utrecht

HME 2008, de grootste en meest toonaangevende computer-, games- en consumentenelektronicabeurs in de Benelux.

Bent u Power Unlimited abonnee?

Bestel nu kaarten met 50% korting!

U betaalt slechts € 10,- per toegangskaart.
(excl. € 0,50 transactiekosten, max. 5 kaarten p.p.)

Kaarten bestellen kan via www.hme2008.nl

Klik op 50% lezerskorting HUB

Ja, ik ben erbij
en kom tijdens HME 2008 naar Power Unlimited op de HUB Uitgevers-stand!

- Presentaties van en ontmoetingen met de redacties van uw favoriete blad.
- Maak bovendien kans op de meest fantastische prijzen!
- Ontvang op vertoon van uw toegangskaart een computer- of gameblad naar keuze.

(één blad per kaart en zolang de voorraad strekt)

Nog geen abonnee maar wel met voordeel naar HME 2008?
Ga direct naar www.hubstore.nl of stuur onderstaande bon in.

Ik neem een jaarabonnement:

POWER UNLIMITED

12 x Power Unlimited voor € 29,-*
PLUS 2 x GRATIS toegangskaarten HME (t.w.v. € 40,-)

UW VOORDEEL ruim € 50,-

* Deze actie loopt t/m 15 november 2008.

Een abonnement wordt automatisch verlengd tenzij u uiterlijk twee maanden voor vervaldatum schriftelijk opzegt. Bij verlenging wordt de volledige prijs (m.i.v. 2009 € 42,50) berekend. Uw gegevens kunnen gebruikt worden voor mailingen en aanbiedingen (zoals vermeld in het colofon van onze bladen). U kunt bezwaar maken, om correctie of verwijdering vragen per post of email aan HUB Uitgevers te Haarlem.

Naam: M ☐ V ☐
Adres: NL ☐ BE ☐
Postcode: Woonplaats:
E-mail:
Handtekening:
Datum:

Betaalwijze
☐ Automatische incasso, (Post)bankrekening) ☐☐☐☐☐☐☐☐☐
☐ Acceptgirokaart (extra kosten € 2,05)
Datum: Handtekening:

Stuur deze bon (zonder postzegel) naar: HUB Uitgevers, Antwoordnummer 1228, 2000 VG Haarlem [HME08]

HUB De grootste uitgever van computer- en gamesbladen in de Benelux.

COMMAND & CONQUER:

Sinds zijn trip naar Moskou heeft Jan het alleen nog maar over Guus Hiddink, Poetin, het Kremlin en... Red Alert 3 natuurlijk. Na het spelen van de reviewcode gloeien zijn wangetjes nog communistisch rood na van opwinding...

Als er een ding duidelijk is na het spelen van RA 3 is dat de Command & Conquer serie inmiddels volledig op zichzelf staat. Waar de meeste RTS games steeds uitgebreider, dieper en veelomvattender zijn geworden is Red Alert 3 in basis nog steeds dezelfde game van zoveel jaar geleden, alleen nu met veel mooiere graphics en subtiele aanpassingen. En de grap is, dat werkt dus fantastisch voor deze franchise. Vooral voor Red Alert 3...

KAASPLANKJE

Geen Command & Conquer game zonder cheesy tussenfilmpjes, en voor RA 3 serveert EA een compleet kaasplateau. Van topacteur Jonathan Pryce tot B-actrice Jenny McCarthy... allemaal spelen ze hun rol heerlijk overdreven. En ook al ontkom je niet aan de indruk dat sommige mannen en vrouwen hun tekst een beetje oplepelen, je ondergaat het allemaal met een dikke, vette grijns. Aan sexy dames met flinke voorgevels ook geen gebrek. Het oog wil ook wat, hè?

Met terugwerkende kracht kun je zeggen dat de filmpjes uit C&C 3 bij vlagen slecht waren, bij RA3 komen ze veel beter uit de verf. Het is de juiste balans tussen een B-film verhaal vertellen en dolkomische verwikkelingen met de speler delen. Je ziet dat de acteurs er zelf ook lol in hadden. Ik zat eigenlijk de hele game te gniffelen...

CO-OP SINGLEPLAYER

RA 3's singleplayer is niet zoals je die gewend bent. Alle singleplayer missies zijn namelijk ontworpen voor co-op. Hoe je dat dan doet als je geen vrienden hebt? Dan kies je een computergestuurde bevelhebber die met je optrekt.

Deze A.I. sidekicks hebben in dit geval hun eigen speelstijl en hier sijpelen duidelijk C&C: Generals invloeden door. De sidekicks staan hun mannetje, maar de missies met een vriend(in) samen doorlopen is zoveel leuker. Je moet je alle twee echt focussen op iets anders... zo was ik op het land mijn troepenmacht aan het uitbouwen terwijl mijn strategische vriendje op het water een extra basis neerzotte. Het is niet alleen tof, het is ook noodzakelijk want de moeilijkheidsgraad ligt een stukje hoger dan vroeger. Af en toe zijn er wel wat pathfinding problemen en dat is natuurlijk vooral irritant als je op verschillende fronten vecht.



DRIE KNOTSGEKKE PARTIJEN

Gepantserde beren, agressieve dolfijnen, wervelwindbommen... voor serieus oorlogstuig moet je niet bij RA 3 zijn. De Japanners maken het 't bontst met de psionic commando die tanks de lucht in kan slingeren met telekinese waarmee je als een soort Jedi met Force Push een legertje van tien soldaten wegdrukt.

Ook de manga invloeden zijn niet van de lucht. Combinaties tussen robots en straaljagers en enorme Mechs denderen door het scherm. De Army of the Rising Sun is helaas wel een tikje 'overpowered', een beetje zoals The Scrin uit Command & Conquer 3. De Japanners kunnen veelal switchen tussen verschillende gedaanten en dat geeft ze een tactische meerwaarde die ik aanvankelijk niet (meer) verwacht had.

Ook de actie ter zee biedt veel tactische gameplay opties. Het is namelijk niet alleen zo dat je een sterke vloot kunt bouwen, er zijn ook voertuigen die zowel over water als over land kunnen. Het loont dus om de verschillende partijen (die anders spelen dan in alle eerdere delen) te doorlopen. Zelfs het basis bouwen is anders en heeft licht tactische voor- en nadelen bij de drie kampen.

Resource is deze keer erg versimpeld zodat je je helemaal kunt focussen op de cartooneske combat. Die combat is een feest van actie, de ene unit nog gekker dan de ander, en het speltempo ligt behoorlijk hoog.

De A.I. van de tegenpartij is af en toe wel erg rigide. Ze stormen als een gek op je basis af of ze blijven zitten waar ze zitten en werpen een schier ondoordringbare verdedigingslinie op. Aan jou dan om daar doorheen te beuken door de juiste units te combineren. En dat verveelt dus nooit.



TIJDREIZEN

In RA 3 gaan de Russen terug in de tijd om Albert Einstein te vermoorden en zo hun macht in de toekomst te verzekeren. Als tegenreactie heeft Japan zich ontwikkeld als supermacht en is daarmee, naast de Amerikanen, meteen de derde speelbare partij. The Army of the Rising Sun is het idiootste leger van de drie. De makers zijn echt door het dak gegaan.

FELLE KLEURTJES

RA 3 is de meest felgekleurde game ooit van de hele C&C reeks, en zit volgepropt met grafische details. Het water klotst zo mooi dat je bijna in je monitor wilt duiken om een baantje te trekken. Explosies en lichteffecten duikelen over elkaar heen en de animaties van alle units zijn (wederom) top.

De game komt dan ook fantastisch tot leven, al moet je natuurlijk wel van die bonte stoet aan kleuren houden. Het is in ieder geval een verademing na al die serieuze bruine en groene tanks in die tientallen andere RTS games.

RED ALERT 3

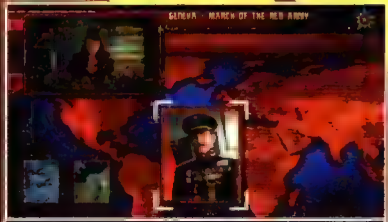
JAN VERMAAKT ZICH KOSTELIJK

SKIRMISH & MULTIPLAYER

Veel maps, veel variatie en een hele stapel extra downloadable maps in de wachtkamer. Skirmish en multiplayer zijn altijd toppiejoppie bij de C&C games en dat is nu ook weer het geval. Je kunt stoeien met bijna dertig maps en er staan er nog veel meer op stapel.
In sommige maps ligt de nadruk op water, in andere wat meer op land en de gameplay wordt, mede dankzij de afgenomen focus op economie, veel minder gehinderd door de zogenaamde 'rushes' uit het verleden. De kans dat een online potje binnen vijf minuten gedaan is, door een vroege bliksemaanval van de tegenpartij, is dan ook veel kleiner en dat maakt multiplayer stukken interessanter en vooral langer houdbaar. Ook het uitdiepen van de verschillende vaardigheden van iedere unit maakt dat de potjes verrassend blijven en dat je steeds nieuwe mogelijkheden ontdekt om de vijand in de pan te hakken.

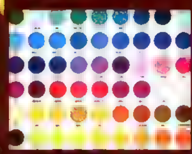
TOT SLOT

Eindoordeel? De co-op is de grootste vernieuwing en een bonte stoet van gekke units steelt de show. Voor de rest is dit weer ouderwetse fun zoals je die van Red Alert mag verwachten, aangevuld met meer tactiek dan je aanvankelijk zou denken. Verwacht nog steeds geen tekstboekstrategie à la Total War of Cossacks, maar er is inventief omgesprongen met de begrenzende popcorn RTS-ingrediënten uit het C&C universum. Hou je van serieuze RTS games dan moet je hier niet zijn; maar ik heb me er kostelijk mee vermaakt!



Dat doet me denken aan die keer dat ik voor Baklap TV de rol van Generaal Pardon speelde. Check m'n Hyves pagina maar eens. (Als je wilt, kun je meteen vrienden worden, Maarten word gek als ik boven zijn 700 uitkom☺).

RED ALERT



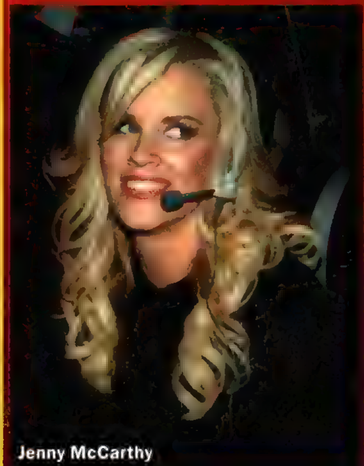




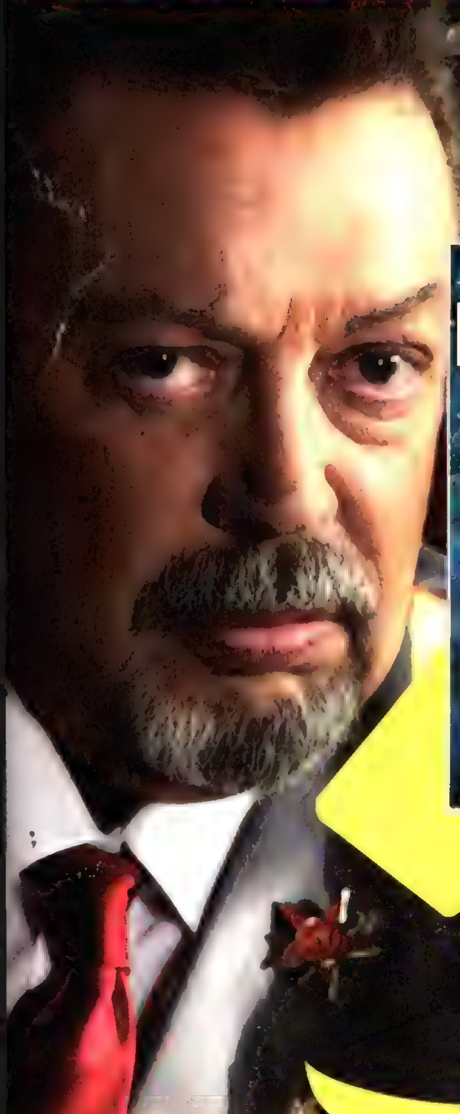
Die mag mijn wapenuitrusting wel effe checken, hoor.

STERRENCAST

De tussenfilmpjes van Command & Conquer zijn legendarisch maar deze keer hebben de makers wel een enorm blik opengetrokken. De cast in alfabetische volgorde bestaat uit: Gemma Atkinson (Hollyoaks), Tim Curry (Rocky Horror Picture Show, The Hunt for Red October), Andrew Divoff (LOST), Kelly Hu (X2, The Scorpion King), Jenny McCarthy (Scream 3, voormalig Playmate of the Year), Ivana Milicevic (Casino Royale), Jonathan Pryce (Pirates of the Caribbean), J.K. Simmons (Spider-Man, Juno), Autumn Reeser (The OC), Peter Stormare (Prison Break, Armageddon), George Takei (Star Trek, Heroes), Randy "The Natural" Couture (voormalig UFC-kampioen Zwaargewicht), Gina "Conviction" Carano (ongeslagen EliteXC-vechter, American Gladiators).



Jenny McCarthy



"OUDERWETSE FUN ZOALS JE DIE VAN RED ALERT MAG VERWACHTEN."



HALEN ALS

- Je de Red Alert reeks altijd al de leukste vond in de C&C serie.
- Je niet al te veel wilt nadenken tijdens de strategische actie.
- Je weer eens met een hele dikke grijns een game wilt spelen.

CONCLUSIE

Red Alert 3 combineert het beste uit de rijke historie van de Command & Conquer franchise en dat levert een lichtvoetige maar oh zo vermakelijke RTS op.



JAN

SCORE 85

Met de singleplayer ben je een paar dagen zoet maar skirmish en multiplayer houden je weken, zo niet maanden bezig... zeker als EA nieuwe maps blijft releasen.

COMMAND & CONQUER: RED ALERT 3
PC / XBOX 360
ELECTRONIC ARTS
1 - 4 SPELERS
OUT NOW

16+

CASTLEVANIA: ORDER

Na drie Castlevania's op de GBA zijn we nu alweer toe aan de derde Castlevania op de Nintendo DS. Jurjen had zijn zweepje al uit de kelder gehaald, maar die bleek ie in Order of Ecclesia helemaal niet nodig te hebben.

Laat ik eens in de stijl van dit spel beginnen door met de rammelende kerkerdeur in huis te vallen: wie bij dit Order of Ecclesia op grote veranderingen had gehoopt, komt bedrogen uit.
Waar de twee voorgangers met dingen als touchscreen-magie en een dubbele hoofdrolspeler in ieder geval nog de schijn probeerden te wekken iets nieuws te bieden, laat Ecclesia dit soort pogingen achterwege.
Wat je krijgt is vertrouwde, soms wat al te vertrouwde gameplay, opgesmukt met een paar nieuwe monsters en bijlen.



HAARSCHEURTJES

Begrijp me niet verkeerd: met de basis van het hele Castlevania-circus is nog steeds niets mis. Lekker rennen, springen en hakken in doolhofachtige gangenstelsels vol sierlijk getekende griezelwezens, het werkt allemaal weer uitstekend. De mogelijkheden om steeds vettere wapens en magie te gebruiken, de verborgen extraatjes, ik heb er weer van genoten.
Maar toch begint de formule in bepaalde hoeken wat haarscheurtjes te vertonen, want het spel weet eigenlijk alleen in de beginfase en in de eindfase nog even te verrassen. De rest is toch wel heel erg inwisselbaar met stukken uit eerdere Castlevania's (in het bijzonder de directe voorganger Portrait Of Ruin).

> "ALS JE HOOPT OP GROTE VERANDERINGEN, KOM JE BEDROGEN UIT."

CASTLEVANIA: ORDER OF ECCLESIA





KNAP VERWARREND

Eerste verrassing in het spel: je bent een meisje, en geen telg van de Belmont-familie. Na het verdwijnen van die Belmonts, worden verschillende ordes opgericht om het Draculiaanse kwaad te bestrijden. Jij bent een erelid van de orde van Ecclesia, maar een ander lid is jaloers op je voorkeurspositie, en zal zich het grootste deel van het avontuur manifesteren als jouw belangrijkste rivaal. Deze kwestie zal z'n verrassende en interessante climax bereiken in de eindfase van het spel.
Maar laat ik niet teveel verklappen en snel terugspringen naar het begin van het avontuur, want daar tref je nog wel meer verrassingen.

DORPELINGEN ZOEKEN

Als je het eerste level hebt verlaten, krijg je een plattegrond onder de neus geduwd. Hierop kun je het tweede level selecteren, en zo verschijnen telkens weer nieuwe levels op de kaart.
Je bent steeds vrij om uit alle geopende levels te kiezen, en doordat deze levels zelf meestal ook nog zijn voorzien van warps, kun je vrij snel naar elke uithoek van de spelwereld reizen. Bijvoorbeeld om nog eens ergens te speuren naar schatten, ervaringspunten te scoren of naar een dorpeling te zoeken.
Jazeker, alweer iets nieuws, je kunt naar dorpelingen zoeken. Er verschijnt vroeg in je avontuur namelijk ook een dorpje op de plattegrond, en als je een dorpeling hebt gevonden, verschijnt die in dit dorpje om je (tegen betaling van geld of andere wederdiensten) van voorwerpen te voorzien.

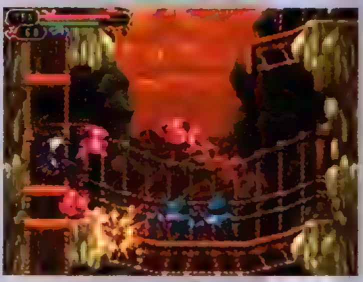


MAGNETISCHE CIRKEL

Er wordt door de uitgever ook gesproken over een heel nieuw Glyph-systeem, maar dit is weinig meer dan een nieuwe naam die aan het oude wapensysteem is gegeven. Je kunt dit keer twee wapens aan je armen toewijzen, en één ondersteunend voorwerp aan je rug.
Wapens zijn dit keer geen zwepen maar andere vertrouwde dingen als zwaarden, werpbijlen en magische projectielen.
Echt nieuw is een magnetische cirkel, waarmee je jezelf naar een metalen punt in de omgeving kunt trekken, om vervolgens in een zelfgekozen richting weg te schieten als een prop door een elastiekje.

WAPENS COMBINEREN

Door wapens tegelijk te gebruiken (omhoog + X of Y) kun je hun krachten combineren voor soms zeer vernietigende resultaten. Vergeet ook niet dat je een wapen aan beide armen kunt toewijzen om met de combinatie van twee keer hetzelfde wapen een superaanval op je vijanden los te laten.



OF ECCLESIA

JURJEN IS NIET VERRAST

HALEN ALS

- Je graag met pittige vrouwen speelt.
- Je maling hebt aan vernieuwing of verrassingen.
- Je er terecht op vertrouwt dat een 2D Castlevania je verwent met prachtig beeld en geluid.

Omdat je dit vermogen al vroeg in het avontuur krijgt en je er creatief gebruik van moet maken bij de eerste échte eindbaas, dacht ik dat er meer van dit soort geinige dingen in de game zouden zijn gestopt. Maar dat bleek dus niet, of nauwelijks, het geval.

VAN HETZELFDE LAKEN EEN PAK

Na deze hoopvol stemmende openingsfase, begint het lopen en hakken door de gangen toch al snel erg vertrouwd te voelen, en ook de levels worden er gaandeweg niet veel leuker of interessanter op. Er zijn wel veel verschillende achtergronden, maar qua structuur en opzet is het allemaal van hetzelfde laken een pak.
Dat geldt eigenlijk ook voor de vijanden. Ze zien er allemaal wel weer lekker bizar uit, en ze slaken soms de vreemdste kreten, maar als je je wapens een beetje handig kiest, beuk je er meestal snel en zonder werkelijke inspanning doorheen.
Na de eerste échte eindbaas, een gezellige portie krab, duurde het trouwens ook weer tot de eindfase tot ik weer eens een noemenswaardige uitdaging tegenkwam.
Op een gegeven moment versloeg ik een grote grotgriezel, waarna zijn lichaam niet verdween maar achterbleef. Ik hoopte toen vurig dat ik dit lichaam ergens voor moest gebruiken, bijvoorbeeld als opstapje om wat tegels in het plafond te kunnen breken, of zoiets. Maar nee. Het was gewoon wat het was, de zoveelste grote grotgriezel.
Het verkenningselement speelt dit keer ook veel minder een rol dan in de voorgangers; de weg wijst zichzelf, nogmaals, tot je de eindfase hebt bereikt.





NIET TE SOMBER

Maar laat ik dit verhaal niet te somber afsluiten, want ik heb toch een weekend bijna non-stop zitten spelen, en me daarbij geen moment verveeld.
Er is iets aan die Castlevania-opzet dat me bijzonder goed bevalt. Waarbij het natuurlijk ook wel helpt dat beelden, besturing en muziek doorgaans, en ook dit keer, van uitzonderlijk hoog niveau zijn.
Je doet met dit Order of Ecclesia dan ook zeker geen miskoop.
Laat ik eens in de stijl van het spel afsluiten door in herhalingen te vallen: maar als je hoopt op grote veranderingen, kom je bedrogen uit.

IN HET DORP

Leukste nieuwigheidje is toch wel het dorp dat je gaandeweg met bewoners kunt vullen door ze in de reguliere levels te bevrijden. De bewoners kunnen je helpen met handige voorwerpen, maar daar moet je dan wel wat voor doen. Mijn favoriete dorpeling was bijvoorbeeld een omaatje dat me vroeg naar bepaalde locaties te reizen om er tekeningen van te maken in een schetsboek.
Overigens zat een vergelijkbaar dorp ook al in de oeroude Castlevania: Simon's Quest, dus ook dit leukste "nieuwigheidje" is niet echt nieuw in de serie.





In de pauze tussen de levels is er een optreden van de castlevagina's.

CONCLUSIE

De beginfase is verrassend en uitdagend, de eindfase ook. Alles daartussen is dik in orde, maar lijkt tegelijk wel heel erg op wat we in de voorgangers allemaal al beleefd hebben. Een grondige restyle zou de serie geen kwaad doen.

JURJEN — SCORE **85**

Uitspelen kost twaalf uur, daarna kun je de moeilijkere spelvarianten proberen.

CASTLEVANIA: ORDER OF ECCLESIA
DS
KONAMI
1 SPELER (HET HOOFDAVONTUUR), 2 SPELERS (EXTRAATJES)
OUT NOW
12+

RESISTANCE 2

Te midden van het (media)geweld van Call of Duty: World at War, Far Cry 2 en Gears of War 2 zou je bijna vergeten dat Sony met Resistance 2 eveneens de triggerhappy gamer tracht te verleiden. Jan poetste zijn Auger op en ging voor de bijl...

JAN SPEELT DRIE GAMES VOOR DE PRIJS VAN ÉÉN

POWER UNLIMITED GOLD



Aan z'n schiethouding te zien, heeft ie vroeger een bureaufunctie gehad.

"Bigger, better and more bad ass!!!" aldus Cliff Bleszinski over Gears of War 2. Dezelfde slogan kun je zonder probleem op Resistance 2 plakken. Misschien is Cliffy's 'tagline' zelfs meer van toepassing op Insomniac's knalfestijn, aangezien je met Resistance 2 niet één, niet twee maar drie verschillende games krijgt voorgeschoteld. En bij de baard van Sinterklaas... wat voor games!

TOTAALPAKKET

Het eerste deel van Resistance werd nogal wisselend begroet. De PS3 bezitters deden alsof de Messias onder de shooters op aarde was geland, terwijl de zuurpruimen het niet meer dan een traditioneel schietspelletje vonden. En ook al was de game grafisch quasi next-gen, het totaalpakket dat Fall of Man te bieden had was toch echt wel de moeite waard.



Dat totaalpakket is nu vele malen groter waarbij de verschillende onderdelen ook nog eens veel beter in elkaar steken dan voorheen. Neem de singleplayer; die is niet alleen een tikkie langer, de gevechten zelf zijn een stuk grootschaliger. Voor je het weet sta je oog in oog met een enorme Goliath en dat is slechts het begin.
De buitenaardse Chimera hebben de macht overgenomen en dat is te zien aan de rokende puinhopen en de grootte van hun legers. Hierdoor heb je als speler voortdurend het besef tegen een schier onoverwinnelijke strijdmacht te vechten. Het is niet zozeer winnen als wel trachten in leven te blijven.

MAMMIE... HELP!

Niet alleen de intensiteit van de actie, met hordes vijanden tegelijkertijd, maar vooral de afwisseling van de actie is perfect gedaan. Er zijn momenten dat je naar adem hapt en blij bent dat je computergestuurde teammaten eveneens hun mannetje staan. Maar er zijn tevens momenten van relatieve rust, momenten dat je even op adem kunt en komen en om je heen kunt kijken... om vervolgens oog in oog te staan met een beeldvullende brullende boss die je bijna piepend om je mammie laat roepen.

> "RESISTANCE 2 STAAT ZIJN MANNETJE IN DE NAJAARSHOOS AAN TOPTITELS."

CO-OP IS TOP

Met zestig man online is al een mijlpaal op het gebied van console shooters, maar ook de co-op is eremetaal waard.
De co-op mode is een aparte campagne, zonder hoofdrolspeler Nathan Hale, die je met minimaal twee en maximaal acht spelers doorloopt. In co-op bestaat je squad uit drie klassen: medics, soldiers en spec ops. Aanvankelijk met hoeveel man je speelt, zal de game meer of minder vijanden op je af sturen.
Al schietend en granaten gooiend verdien je ervaring en zo unlock je allemaal nieuwe, klassenspecifieke eigenschappen zoals een helende cirkel (hospiks) of tijdelijk meer vuurkracht (soldiers). Vet!

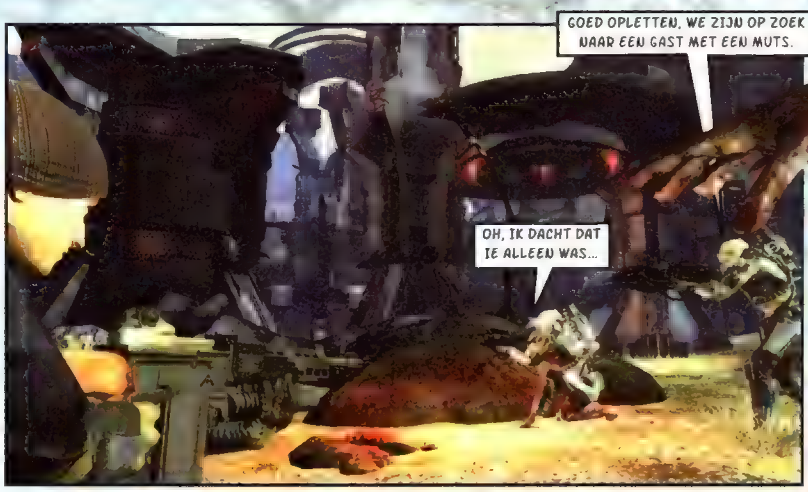


DIEPGANG EIERDOPJE

Waar Insomniac met Ratchet & Clank twee platformhelden heeft neergezet die menig PlayStation gamer in zijn hart heeft gesloten, daar is hoofdpersoon Nathan Hale van Resistance 2 een inwisselbaar personage.
De makers hebben de mogelijkheid hem meer diepgang te geven laten liggen. Zijn uiterlijk was er al een van dertien-in-een-dozijn en opnieuw krijg je totaal geen band met de kloeke held.
Waar JJ bij Gears of War 2 zowaar een traantje weggepinkte, spurtte ik redelijk afstandelijk met mijn alter ego door dit avontuur. Een gemiste kans.



Als je van enorme grommende monsters houdt, is Resistance 2 je game. Je hebt af en toe echt het idee dat je naar War of The Worlds, Independence Day en Godzilla zit te kijken. Maar ook de 'kleinere' vijanden zijn ongekend agressief en gevaarlijk. Is 't niet vanwege hun onzichtbaarheid (die verdraaide Chameleons!!) dan wel door hun massaliteit.
De diverse Chimera spreiden geen groots tactisch inzicht tentoon, maar de manier waarop ze zich vol agressie op je storten is bij vlagen zenuwslopend. Juist daarom zijn die rustmomentjes een welkome afwisseling.





VARIATIE

De variatie in de manier waarop de actie wordt voorgeschoteld, vinden we ook terug in de levels zelf. Kende het origineel een overkill aan bruin, grijs en groen; Resistance 2 kent veel meer variatie. Urbane gebieden worden afgewisseld met landelijke omgevingen waarbij het Engeland uit het origineel heeft plaatsgemaakt voor Amerika.
De graphics en de sfeer die de levels oproepen zijn van verschillend niveau. Sommige levels werk je redelijk plichtmatig af, terwijl je bij andere echt even stil staat om de omgeving te bekijken.
Variatie is er ook qua wapentuig. Iedere gun heeft zijn charme en de secundaire vuuropties zijn altijd inventief. Naast vele bekende uit het origineel doen een trits nieuwe proppenschieters hun intrede.

Mijn persoonlijke favoriet was de Magnum waarmee je explosieven afvuurt die je in een tegenstander kunt laten exploderen, al verdienen de Splicer (zagen, zagen, wiedewiedewagen) en het force field van de Wraith (een puike minigun) ook een eervolle vermelding. Hoe verder je komt, hoe spectaculairder de wapens... en neem maar van mij aan, je hebt ze nodig tot het bittere eind.

MIJLPAAL

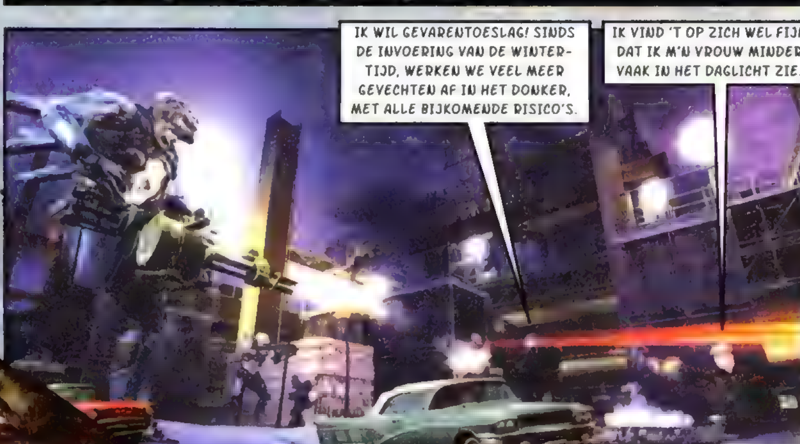
Het grootschalige karakter en het epische gevoel van de singleplayer, is knap overgebracht naar de multiplayer. En hier mag toch wel even op de feesttoeter geblazen worden want met zestig man online markeert Resistance 2 een nieuwe mijlpaal; daar kunnen Halo 3, Gears of War 2 en Call of Duty nog een puntje aan zuigen.

De basic Death Match, Team Death Match en Core Control (een fancy naampje voor Capture The Flag) zijn natuurlijk van de partij maar de Skirmish mode is de mode die iedereen moet gaan spelen. Spelers worden hier ingedeeld in squads van vijf (idealiter dus zes teams aan beide kanten) en van daaruit kun je objective based knallen. Ook als je even niet je doelen wilt verwezenlijken, kun je rondrennen en vijanden kapot schieten of andere squads helpen die in het nauw zitten. De map is zo ingedeeld dat de twee kampen elkaar meestal aan het einde van een ronde treffen in een groot alles-of-niets gevecht. Dit is puur genieten.

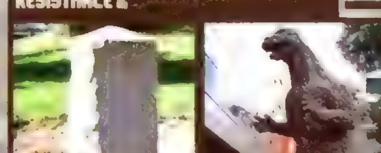
RESISTANCE 3?

Na het eerste Resistance vroegen sceptici zich af of de shooter van Insomniac het wel in zich had om net zo'n populaire franchise te worden als Ratchet & Clank. De game verkocht weliswaar een paar miljoen stuks, maar het (launch) aanbod op de PS3 was destijds beperkt. Inmiddels is de concurrentie, zeker in het shooter genre, vele malen groter maar is Resistance ook een stuk beter geworden middels deze puike sequel.
Resistance 2 staat zijn mannetje in de najaarshoos aan toptitels en ik kijk met vertrouwen naar de toekomst van deze franchise...


Zo'n broekje droeg Hulk Hogan vroeger in het geel.



RESISTANCE 2



HALEN ALS

- Je een van de PS3 musthaves van 2008 wilt checken.
- Je een diepgewortelde haat tegen aliens met te veel ogen hebt.
- Je met 60 man online op een console wilt spelen.

CONCLUSIE

De jubelstemming rond Gears of War 2 zit er goed in bij de Xbox 360 boys, maar de PS3 gamers hebben met Resistance 2 hun eigen magnum opus. Jammer alleen dat Nathan Hale zo'n volstrekt inwisselbaar personage is, maar deze game verdient de Gold Award dubbel en dwars.


JAN

SCORE **90**

De singleplayer campagne heb je in tien uurtjes uitgespeeld en daarna duik je in de co-op en de multiplayer. Stuk voor stuk houden de verschillende onderdelen je heel lang zoet. En je weet... wie zoet is, krijgt lekkers.

RESISTANCE 2
PS3
SONY / SCEE
1 - 60 SPELERS
OUT NOW
18+

GUITAR HERO

Nadat Wouter, Maarten en Jeroen drie maanden geleden het hele HUB kantoor op stelten hadden gezet met hun fantastische optreden met Rock Band, was het deze maand tijd om wederom een hoop herrie te schoppen. Ditmaal namen de Moustache Monotremes Guitar Hero World Tour onderhanden.

MAARTEN ALIAS BOEMKLATS

Ik heb maar weinig gasten, buiten mijn collega's of mensen uit de game-industrie, waarmee ik over games lul. Maar er is één dude waarmee ik al sinds de release van Rock Band de discussie aan het voeren ben welke nu beter gaat zijn: Rock Band of GHWT.
Vol overtuiging zit ik al vier maanden te schreeuwen dat GHWT verreweg de beste wordt, maar nu we ze beide hier in het testhok hebben staan, ben ik niet meer zo zeker van m'n zaak.
Nadat ik in Leipzig beide games (te kort) had gespeeld ging ik voor... Guitar Hero! Waarom? Omdat de drumkit veel uitgebreider was met twee hi-hats! De kit is gewoon op vele punten beter, dacht ik!
Maar het voordeel van de betere hardware wordt deels door de plee gespoeld omdat we al twee drumkits hebben gehad waarvan de hi-hats voor geen meter werkten.



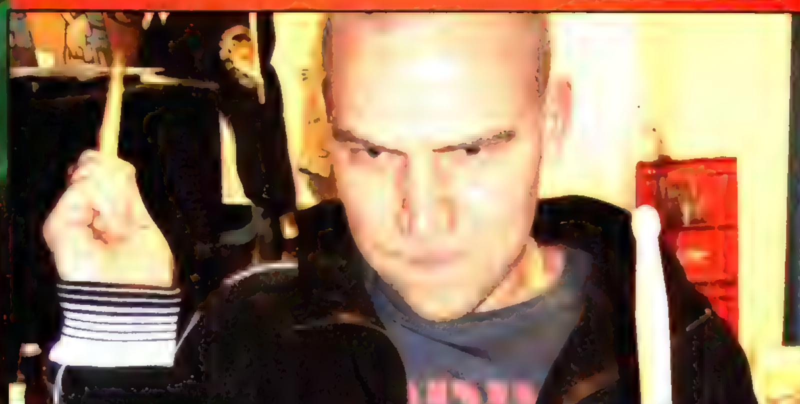
Rock Band liet ons kennismaken met solo's. Waar de rest van de band op de achtergrond hun partijen uitvoerden, mocht de gitarist even op de voorgrond staan met zijn solo. Het is niet bijster origineel, maar het was een onderbreking van de sleur. En het gaf je het gevoel dat je echt dé man was. Helemaal als je daarna een commentaartje kreeg van 'Awesome solo!' En als het nummer afgelopen was, dan kreeg je de titel 'Legendary Solo' of 'Top Performer' mee. Oké, het voegt geen reet toe, maar het is gewoon leuk!
Net als de mogelijkheid om je bandgenootjes die falen (lees Wouter) weer tot leven te wekken. Het zijn kleine dingen die het samen spelen leuker maakten. En dat is toch een beetje waar die games om draaien, niet?
Ik miste dat in GHWT. Net als de bassgroove of de jamsessies aan het einde van nummers. Het inzetten van de starpower bij de drums ging met een soort jamsessie waarbij je de laatste noot goed moest slaan om de power te activeren. Terwijl je bij GHWT de hi-hats tegelijk moet aanslaan wat haast onmogelijk is, want daardoor mis je weer andere noten.
Vergelijk je beide games, dan moet ik eerlijk zijn: GHWT zit beter in elkaar. De hoofdmode is gewoon toffer, zoals Guitar Hero altijd al cool is geweest. Daarnaast heeft het een hele uitgebreide character creation tool en kun je met je band de studio induiken en je eigen instrumentale nummers maken en uploaden.
Het belangrijkste van beide muziekgames is natuurlijk de tracklist. Ook daarin neigt mijn voorkeur naar Rock Band.

GHWT
- Draadloos
- Hi-hats
- Touchpads
- Stevige strumbar

ROCKBAND
- Draad
- Geen hi-hats
- Solo knoppen
- Losse strumbar

WOUTER ALIAS WOODY BRIDGES

Zo überpositief als ik was na mijn eerste sessie met World Tour in LA, zo rap werd mijn enthousiasme gematigd toen ik met die shit ging jammen in het testhok.
Ik word er heus nog steeds blij van, maar het is niet de Rockheaven die ik dacht dat het zou worden. Naar na een paar nummers mijn vingers verrekt te hebben op de gitaar, kwam er een enigszins onbehaaglijk gevoel van déja-vu omhoog.
Daar waar Rock Band de sleur van het knoppen inrammen doorbreekt door er een solootje en een jamsessietje op z'n tijd doorheen te smijten, is het bij GH nog immer dezelfde poep, ander deel. Het blijft leuk, maar er is geen extra versheid in de basis-gameplay gestopt.
Gelukkig biedt het drummen nog een sleurbreuk en laat ik de vette Studio mode niet vergeten! Je kunt daarin echt rockende shit maken, maar als je geen behoefte hebt aan dingen creëren en je jezelf niet uren met geluidjes ziet pielen, dan zal dat deel van het spel je weinig te bieden hebben. Sleur dan maar gewoon creaties van andere lui van het intahweb en ram er maar weer op los!
Als je dat na vijf delen Guitar Hero nog steeds even boeiend vindt, dan is er geen probleem. Maar in een perfecte wereld gaan Neversoft en Harmonix gewoon weer, in Sweet Harmony, samenwerken. Dan kunnen ze samen de ultieme rockgame maken, met de vormgeving en visuals van GH (die vind ik nog altijd zoveel beter dan Rock Band) evenals de vette editors van diezelfde serie, de extra spelelementen (jamsessies en solo's) van Rock Band en bundelen ze samen hun krachten om ECHT goede instrumenten te maken.



TRACKLIST: DE VETSTE NUMMERS



- Assassin - Muse
- Trapped Under Ice - Metallica
- Beat it - Michael Jackson
- Hotel California - Eagles
- Overkill - Motörhead

TRACKLIST: DE KUTSTE NUMMERS



- Monsoon - Tokio Hotel
- Band on the run - The Wings
- La Bamba - Los Lobos
- One way or another - Blondie
- Damnit - Blink 182

WORLD TOUR

PU ROCKT DE PAN UIT



"IN EEN PERFECTE WERELD GAAN NEVERSOFT EN HARMONIX SAMEN DE ULTIEME ROCKGAME MAKEN."

JEROEN ALIAS JERONIMO

Nu zowel Guitar Hero World Tour (GHWT) als Rock Band in de winkels liggen, kunnen we beide games goed naast elkaar leggen. En tja, dan zie je ineens gebreken bij zowel Rock Band als GHWT. Beide games zijn niet perfect.

Wat wel super is, is de hardware van GHWT; de gitaren zijn namelijk draadloos en voelen heerlijk aan. Leuk is verder de toevoeging van de touchpads op de hals van de gitaar. Ik zeg leuk, want om ze te gebruiken moet je óf over bliksemsnelle reflexen óf over drie armen beschikken. Beetje jammer weer dus. Gelukkig maar dat je de gitaarsolo's ook met de standaard fretbuttons kunt voltooien. Wat dat betreft worden de solo-knoppen van de Rock Band gitaren wat meer door mij gewaardeerd.



Drummen daarentegen is vele malen vetter dan in Rock Band. Allereerst heeft GHWT hi-hats en daardoor is het nu een stuk stiller voor de omgeving als je op de drums zit te rammen. Jammer alleen dat ze nogal wat storing veroorzaakten. Zo registreerde ons setje soms slagen terwijl we helemaal niet aan het drummen waren. Behoorlijk kut wanneer je bezig bent met een lekkere streak.

Wat er echter voor zorgt dat je dit soort games blijft spelen, is de muziek. Nu heb ik persoonlijk een sterke voorkeur voor stevige rock of snoeiharde metal en daarin valt de tracklist van GHWT een beetje tegen. Overigens mogen die Beastie Boys nummers ook wel [illegible] drumstel, om toch even in de sfeer te blijven.

CONCLUSIE

JEROEN

WOUTER

MAARTEN

Guitar Hero World Tour is qua hardware helemaal fantastisch. Maar als je kijkt naar pure gameplay dan heeft Rock Band weer een kleine voorsprong.

SCORE **86**

Weekenden lang zul je de buurt op z'n kop zetten.

GUITAR HERO WORLD TOUR
PS3 / XBOX 360 / PS2 / Wii
NEVERSOFT / ACTIVISION
1 - 8 SPELERS
OUT NOW

3+


GUITAR HERO
WORLD TOUR
UNLEASH YOUR INNER ROCKSTAR!
WWW.GUITARHERO.COM
12+
www.pegi.info
PlayStation 2
XBOX 360
Wii
Vicarious Visions
redoctane
ACTIVISION
activision.com

WWE SMACKDOWN VS RAW 2009

Midway zou met TNA Impact de WWE-serie gaan aanpakken. JJ trok zijn strakke stretchslip aan, ging de ring in en checkte of THQ echt bang moet worden of dat het hier een typisch geval van Amerikaanse bluf betreft.



Zeg je wrestling, dan zeg je WWE & THQ. Hoe lang staan die gasten nu al niet aan de top met hun serie? Volgens mij zo lang dat de concurrentie het de laatste jaren niet eens meer aandurfde een concurrent in de markt te zetten. THQ heeft de officiële licentie en met Yukes het beste ontwikkelteam in huis, so why bother...

TE VEEL BLABLA

'Nou', dachten ze bij Midway, 'omdat de WWE steeds meer een neppe soap wordt en minder en minder draait om de gevechten zelf'. Dat opgewonden gekakel altijd in de wandelgangen van het stadion, daar waren ze klaar mee en de worstelfans volgens hen ook.
Ziedaar de reden voor het ontstaan van de TNA bond en vervolgens de game. En als je me het eerlijk vraagt, ben ik het er wel eens; de WWE is ook voor mij ietwat te veel blabla geworden.
Ik wil gewoon gasten door de lucht zien vliegen. Double suplex, wat klappen in het gezicht, een verwurging en afmaken met een nekkrakende de piledriver. Dat soort werk. Helaas heeft TNA (en dus ook de game) één groot nadeel: de echt grote motherfuckers zitten bij de WWE. En als de gameplay van TNA Impact dan ook nog eens middelmatig blijkt te zijn, tja, dan maak je het THQ wederom erg makkelijk.

WEINIG VERANDERD

Het tiende deel uit de WWE serie wijkt in basis niet al te veel af van het negende deel, en omdat die game prima te verteren was, is deze dat ook. De graphics zijn opgepoetst, de besturing is iets getweaked (het verloopt allemaal sneller waardoor je rapper opstaat), er zitten nieuwe moves in (én je kan met behulp van maximaal tien moves je eigen signaturemove maken en je eigen 'binnenkomst' creëren), het kent een verbeterde Tag Team mode (meerdere manieren om tags te maken en betere samenwerking) en er zijn wat nieuwe battles (onder meer de Inferno mode waarbij de touwen in de hens staan).
Ik kan ze ook geen ongelijk geven dat ze niet al te veel hebben veranderd. De basis stond immers als een huis. Omdat je echter niet wegkomt met min of meer dezelfde game in een ander hoesje, heeft Yukes dit jaar de verhaallijn en de co-op innig omarmd. In een klemmende verwurging.


Dit lukt je nooit met een luie stoel, maar met een klapstoeltje kan het hard aankomen.

"BETER DAN DIT GAAT 'T NIET WORDEN."

HALEN ALS

- Je wrestlefan bent.
- Je valt op mannen in strakke hotpants.
- Je vindt dat Tekken en Virtua Fighter voor mietjes is.



SCHIJN BEDRIEGT

Zodra je de 'The Road to Wrestlemania mode' opstart, krijg je de keuze uit een aantal bekende wrestlers zoals The Undertaker en John Cena. Kies een persoon en ga vervolgens met hem of hen (als je dus met z'n tweeën de co-op speelt) op 'reis' naar het grootste event dat de WWE kent: Wrestlemania. Dat doe je natuurlijk door gevecht na gevecht (met verschillende opdrachten) succesvol af te sluiten.
'Niks nieuws', hoor ik je denken, maar schijn bedriegt. Want Yukes heeft een complete verhaallijn om deze mode heen gebakken en wel zo dat je nu dus zelf onderdeel bent van de bekende soap van de WWE. En dus zullen worstelaars je dissen voor de camera, zullen er complotten worden gesmeed in de wandelgangen van de stadions en ga jij ook fiks te keer voor de microfoon.
Mijn ding is het niet, maar ik moet erkennen dat deze nieuwe mode niet slecht is uitgewerkt en dat hij de fan die dat soaperige wel digt, zeker blij zal maken.

HAKKEN, MEPPEN EN SPRINGEN

En ik... ik speel gewoon al die andere modes, één tegen één in de ring of twee tegen twee of met z'n tienen in Royal Rumble. En dan lekker hakken, meppen en springen. Beter dan dit gaat 't niet worden voor mij en alle andere wrestlefans der Lage Landen.

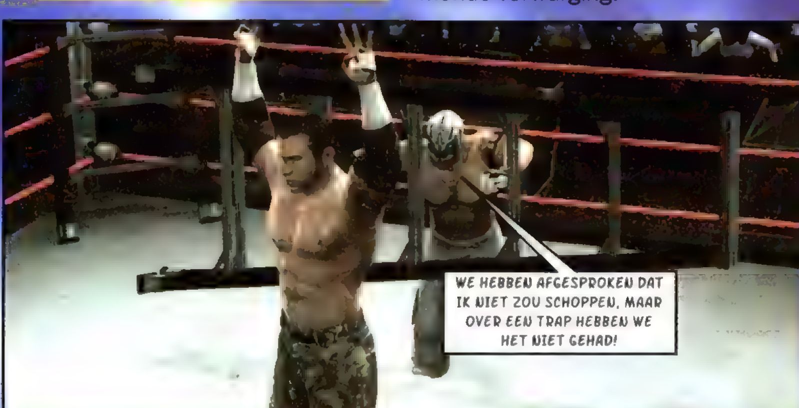
UIT DEN OUDEN DOOSCH

Niet alleen JJ is fan van WWE wrestling maar ook onze Ed heeft vroeger menig nachtelijk uurtje voor de TV gezeten om te genieten van mannen als Hulk Hogan, Roddy Piper, Brutus Beefcake en Shawn Michaels.
Ed's favoriet in die tijd was de dommekracht André the Giant. "Hij was 'te goed voor de wereld' en totaal niet op z'n plaats tussen die gelikte prijsvechters. Maar had ie je eenmaal te grazen dan kwam je nooit meer uit die 'bankschroeven' vandaan."



WWE SMACKDOWN VS RAW 2009





CONCLUSIE

Ik had graag gezien dat TNA Impact echt een concurrent was geworden, want hun attitude bevalt me wel. WWE Smackdown vs Raw 2009 is echter vele malen beter. Het is als The Undertaker tegen Kees Alberts.


JJ

SCORE **84**

In een uur of zeven à acht ben je bij Wrestlemania, daarna opent zich de wereld van offline/online matten in de ring.

WWE SMACKDOWN VS RAW 2009
XBOX 360 / PS3 / PS2 / PC
THQ
1 - 2 SPELERS ONLINE
OUT NOW
16+



MYTHS
ARE PASSED DOWN
THROUGH THE GENERATIONS.
THEY APPEAR
IN OUR STORYBOOKS.
THEY ARE
THE STONE
GUARDIANS
OF OUR BUILDINGS.
THEY ARE
OUR FEARS
MADE MANIFEST.
DENIED. CONTAINED. SAFE.
Until Now
LEGENDARY
LEGENDARYTHEGAME.COM
18+
www.pegi.info
SPARK
GAMECOCK MEDIA GROUP
ATARI

SPIDER-MAN: WEB OF SHADOWS

Wouter gilde als een klein meisje toen hij voor het eerst als digitale Spider-Man door New York slingerde, en hij gilde als een jongedame toen hij Spider-Man zag webslingeren op het witte doek. Zou het niet mooi zijn als hij tijdens het reviewen van Web of Shadows zou gillen als een vrouw van zestig die voor het eerst in twintig jaar weer eens goed genomen wordt?

WOUTER GILT HET UIT





Spider-Man is eigenlijk alleen bang voor Stofzuiger-Man.

Soepel raust Spinnemans over het scherm. WOESJ!!! Aan het eind van zijn verdomd lange slinger, waarbij ik 'm heel eventjes tegen de muur van een wolkenkrabber zag afzetten, druk ik op de A-knop en het wendbare kereltje maakt een verdomd stoere, saltosprongpirouette. Vervolgens sodemietert hij, hoofd eerst, met een duizelingwekkende vaart richting grond. De wind suist en pas vlak boven de straten kan Spidey weer een lijntje uitschieten. Zijn volgende slinger is even bevredigend als de vorige en pas na een half uur webschieten besluit ik om maar eens te kijken wat eigenlijk mijn missie is. Aha, onguur straattuig volblaffen met web!

"IK KON AF EN TOE EEN 'WOOHOO!!' EN EEN 'HELL YEAH!!' NIET ONDERDRUKKEN."



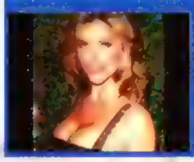
WELK PAKKIE AN?

Het verschil tussen Spidey z'n rode en zwarte pak is verbazingwekkend groot. In je zwarte outfit deel je lompe klappen uit en maak je gebruik van de elastische waarde van de symbioot om je tegenstanders rond te smijten. De red suit is subtieler en hiermee spring je wat vrolijker in het rond. Zelfs in het webslingeren zit verschil tussen de pakjes!

SPECTACULAIR

Alleen al voor het webslingeren zou je Web of Shadows moeten spelen maar al snel blijkt dat je het voor het knokken ook niet hoeft te laten! Niet alleen omdat Spidey tijdens het vechten kan wisselen tussen zijn gewone pak en zijn zwarte (symbioot) pak, waardoor je afwisselende combo-combinaties kunt maken, maar ook omdat je daadwerkelijk stijlvol in de lucht en op de muren kan butt schoppen als ooit te voren. Oké, de camera werkt niet altijd mee en sommige moves gebruik je inderdaad veel vaker dan andere, maar het werkt. Bij Aunt May, het werkt zelfs goed! Al webslingerend, vijanden op lenige wijze door de lucht smijtend en tegen de grond kwakkend, kon ik af en toe een 'Woohoo!!' en een 'Hell Yeah!!' niet onderdrukken.

SPIDER-MAN: WEB OF SHADOWS



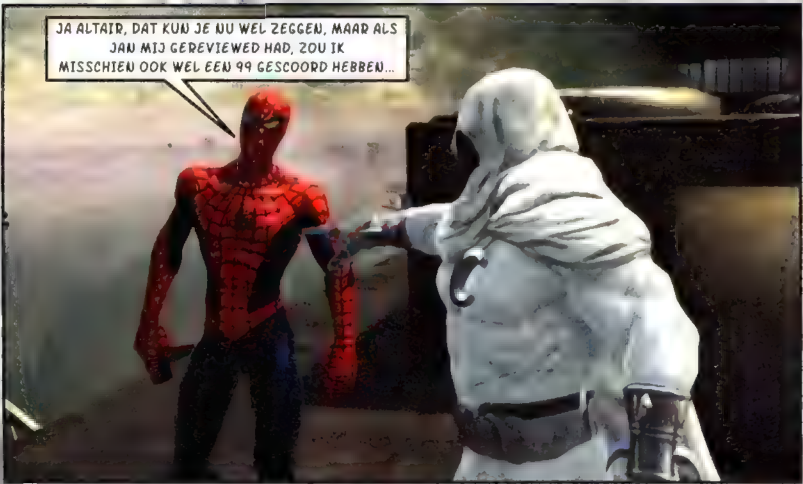


PLAK ER EEN SYMBIONT AAN, EN KLAAR!

Het verhaal van Web of Shadows in een notendop: de parasitaire aliens genaamd symbio(n)ten vallen New York aan en plakken hun zwarte goedje aan zowel mensen als superhelden en -schurken. Gevolg is onder andere een Wolverine-symbioot, een Black Cat alien en ook de Vulture moet aan een make-over geloven. Werk genoeg voor Spidey!
De grenzen van de originaliteit worden inderdaad niet verkend met dit verhaal, maar leuk is wel dat je gedurende de game 'evil' of 'goodie two shoes' beslissingen kan nemen die het einde wel degelijk veranderen. Replaywaarde is dus aanwezig…

DE SAMENSMELTING

Rest nog de vraag hoe deze twee toffe elementen tot een game zijn samengesmolten.
Helaas is dit op de bekende, magere Spider-Man game manier gedaan. Het verhaal is heus aardig, maar je zult nooit verrast worden door de originaliteit en creativiteit ervan.
Hetzelfde geldt voor de missies; die zijn beperkt tot het welbekende escorteren, beschermen, eindeloos veel mennekes afmaken, dingen van punt A naar B brengen en luitjes redden.
Aan het einde van de game heb je die shit echt wel gezien en maken de juichkreten plaats voor een zuchtje en een gaapje. Maar dat is dan wel nadat je meer dan een uur of tien met veel plezier deelgenomen hebt aan behoorlijk spectaculaire, soepele actie. Echte Spider-Man waardige actie…



HALEN ALS

- [illegible]
- [illegible]
- [illegible] commetje hoeft.

CONCLUSIE

Fans van Spidey hoeven niet te twijfelen over de aanschaf van deze game. Heb je niets met de Spinnemans, dan moet je je misschien maar wenden tot al die andere top games die deze periode uitkomen.

WOUTER

SCORE 77

Als je veel side-missions doet, heb je na zo'n vijftien uur het einde bereikt. Weet je wat? Speel die shit nog effe uit zodat je het andere einde kan checken! Het is geen straf!

SPIDER-MAN: WEB OF SHADOWS
PC / XBOX 360 / PS3 / Wii / PS2 / DS
TREYARCH / SHABA GAMES / ACTIVISION
1 SPELER
24 OKTOBER 2008
12+

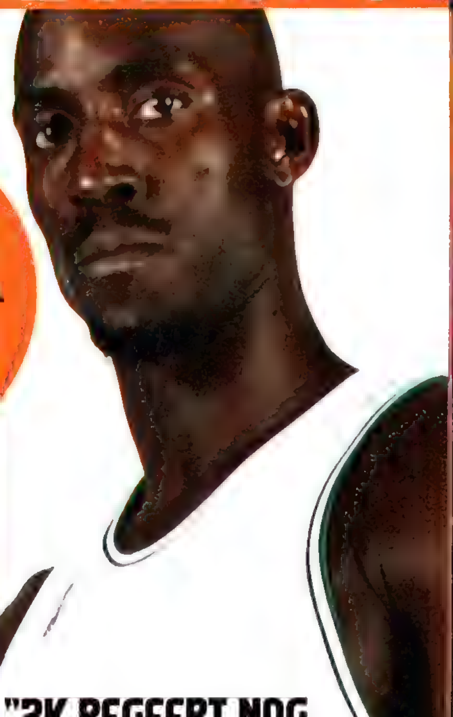

Razer
Lachesis™
high precision 3G laser gaming mouse
powered by 3G Laser Sensor 4000dpi
bringer of silent death
Complete your gaming arsenal with these products
Razer Destructor™
Razer Lycosa™
For gamers. by gamers.™
Verkooppunten check www.razer.nl of www.razer.be
© 2008 All Rights Reserved. Razer USA Ltd and affiliated companies. Actual products may differ from pictures. Information correct at time of printing.

NBA 2K9

POWER UNLIMITED GOLD

JJ is voor twee dingen aangenomen bij de PU: zware dozen sjouwen én Amerikaanse sportgames testen. Want daar heeft de rest van de crew de ballen verstand van.

JJ SPEELT HARDCORE B-BALL



In mijn review van NBA Live 09 meldde ik onlangs dat NBA 2K9 moest gaan oppassen. Nu ik de nieuwe game van 2K Sports heb gespeeld moet ik echter hard lachen om deze opmerking, want NBA 2K9 slamdunkt EA's NBA Live keihard in hun smoel!

KNEUS

Al jarenlang whoopt 2K, EA's ass in de basketbalwereld. Vooral dankzij mooiere beelden, diepgang en een meer realistische gameplay. En die lijn trekt 2K in NBA 2K9 door.
Waar ik in NBA Live 09 de ene spetterdunk na de andere uit de knoppen toverde, daar had ik in 2K9 na een complete wedstrijd slechts één dunk te pakken, maar dat was dan wel weer een hele vette molenwiek van Tracey McGrady.
In NBA 2K9 moet je echt elke score verdienen, elk schot vrijspelen, elke aanval opzetten. En als je dat niet lukt, ben je een kneus en dit spel onwaardig. De game bevat immers genoeg tools voor de basketbalkenner om die aanvallen goed op te zetten. Meer dan ooit zelfs!

HALEN ALS

- Je op zoek bent naar de beste basketbalgame.
- Je net als ik een gemankeerde blanke bent die NBA had willen spelen.
- Eindelijk door hebt dat basketbal vetter is dan voetbal.

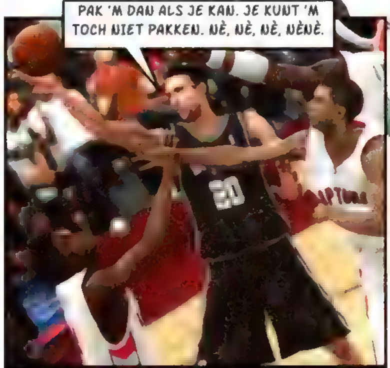




Er ging een golf van ontzetting en walging door het publiek toen Erica Terpstra verkleed als chearleader het veld oprende.

DRIE DINGEN

Om nu de hele game te gaan beschrijven gaat me te ver. Basketbal is basketbal. Ik denk dat het belangrijker is om uit te leggen waarom NBA 2K9 beter is dan NBA Live 09.
1: NBA 2K9 ziet er krankzinnig mooi uit. Het is net alsof je er live bij bent. De spelers, de actie, het publiek, de replays, de coach, de cheerleaders, de mascotte… alles komt zeer levensecht over. En het knappe is dat al die grafische pracht bijna niet leidt tot schokkerige animaties (wat bij Live 09 soms wel het geval was).
Die knetterdunk van McGrady waar ik het eerder over had, zoiets heftigs had ik nog nooit eerder gezien. Niet voor niets dat Maarten die meespeelde, "tjezus" riep toen ik de bal door het netje ramde.
2: Diepte! Wees voorbereid: NBA 2K9 is vanaf pro pittig. De defensie van de CPU is bruut en ze schieten met scherp (zonder dat het übermensen zijn).
Gelukkig geeft 2K je een schat aan mogelijkheden om jouw team optimaal in te stellen. Wisselen, defensive of offensive tactics veranderen (8 presets!), sliders om je mannen meer of minder druk te laten geven of meer of minder op de fast break te spelen, een mannetje vast op een speler zetten, double team inzetten, etc. Kan het in het echt, dan kan het in NBA 2K9.
Dit gegeven zorgt er wel voor dat de casual speler waarschijnlijk overlopen wordt in dit spel.
3: De gameplay is perfect getweaked ten opzichte van 2K8. De rechter analoge stick zorgt nu voor nuance in je schot in plaats van dat je er echt het hele schot mee produceert. Weg is ook de verfoeide lock-on defence die er voor zorgde dat iedereen kon verdedigen. Nu moet je zelf de juiste man op de juiste plek zetten.



Manu Ginobili was op de lagere school al een irritant ettertje.

2K IS NIET BANG VOOR EA

Komt EA met de 'Dynamic DNA' feature die er voor zorgt dat de spelers in de game hetzelfde doen als de spelers in de NBA, doet 2K een tegenzet met 'Living Roster'.
Deze "patches" zorgen er niet alleen voor dat de spelers ge-update worden, maar het laadt ook nieuwe moves in het spel.
2K komt verder ook met 5 tegen 5 online (4 tegen 4 op PS3) matches en slaat die aanval van EA dus ook af. Tenslotte is daar de implementatie van de dagelijkse footage van NBA.com in The Assocation 2.0 mode, waardoor je dus steeds verse NBA feitjes voorgeschoteld krijgt.

"2K REGEERT NOG STEEDS DE COURT."

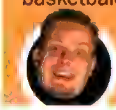


ÁLLES

NBA 2K9 bevat daarmee echt álles wat ik als hardcore basketbalman verlang. De game geeft me, meer dan NBA Live 09, het gevoel dat ik zelf in de NBA speel. De actie is vetter en realistischer en de vibe super met commercial breaks en de mogelijkheid om van elke speler highlights na de match te zien (hoe cool is dat!).
Nee EA, jullie moeten weer een jaartje huiswerk gaan maken, 2K regeert nog steeds de court.

CONCLUSIE

2K Sports laat in NBA 2K9 zien dat EA weliswaar hele leuke voetbalspelletjes kan maken, maar het basketbalcourt van hen is.



JJ

SCORE 91

Dankzij Living Roster en NBA.com speelbaar tot het volgende deel uitkomt.

NBA 2K9
XBOX 360 / PS3 / PC / PS2
2K SPORTS / TAKE TWO
1 - 2 SPELERS
OUT NOW
3+

DISASTER DAY OF

Onlangs heeft Nintendo heel stilletjes een spel met de naam Disaster in de winkels neergelegd, alsof ze liever niet hebben dat iemand het merkt. Terwijl het toch echt een meesterwerkje blijkt te zijn, constateerde Jurjen.

Het vermoorden van soortgenoten is een typisch menselijk trekje. Gelukkig geldt dit ook voor het redden ervan.
Raymond Brice is in beide bedreven. Hij was ooit marinier maar is tegenwoordig reddingswerker. Dat laatste maakt hem wat braver dan de doorsnee actieheld, wat in het begin van dit filmische avontuur een beetje zoetsappig voelt. Want ja, met een personage spelen dat hondjes redt en gebroken benen spalkt, dat is toch wel een beetje gek.
Maar al snel begin je die goedzak te waarderen, want zijn motieven zijn eerbaar, en gelukkig staat hij ook tijdens vuur- en vuistgevechten zijn mannetje.

A HELL OF A DAY

Het spel begint met een speelbare flashback, waarin we meemaken hoe Ray zijn beste vriend verliest tijdens een vulkaanuitbarsting. Vervolgens begint 'het echte spel', waarin je een dag van vierentwintig uur beleeft in de schoenen van Ray. Tijdens die vierentwintig uur krijg je te maken met nóg een vulkaanuitbarsting, aardbevingen, vuurstormen, vloedgolven en allerlei andere rampen. Ondertussen moet je ook nog even dealen met de soldaten van de terroristische organisatie SURGE, en zoveel mogelijk slachtoffers redden.
Dat dit alles binnen een enkele dag gebeurt is natuurlijk niet erg waarschijnlijk, maar dat maakt niet uit. Immers, met al die rampen worden wel eventjes de perfecte omstandigheden geschapen om jou als speler 'a hell of a day' te bezorgen.

AFGEBAKEND

De eerste helft van het spel breng je door in Blue Ridge City, een alternatieve versie van San Francisco. Deze metropool ligt na een aardbeving behoorlijk in puin en wordt vervolgens ook nog eens geteisterd door torenhoge vloedgolven.
Je kunt je vrij bewegen door omgevingen die open voelen maar toch zo zijn afgebakend met gebouwen en puin dat je meestal maar één kant op kunt.
Loop je toch eens de verkeerde kant op, dan mompelt Ray iets als 'nee, ik moet de andere kant op' en draait zich spontaan om.
Mocht je in een wat weidser gebied eens de weg kwijt zijn, dan kun je op de Z-knop drukken om Ray dingen als 'is hier iemand?' te laten roepen, waarbij hij zich automatisch draait in de richting van het dichtstbijzijnde slachtoffer. Dat is meestal ook de kant waar je naartoe moet. Je zult in dit spel niet snel verdwalen, wil ik maar zeggen.

CONTEXT

Zo af en toe kom je een typisch videogamepuzzeltje tegen. Je moet bijvoorbeeld de sleutel zoeken om een deur te openen, of een brandblusser om een brandje te blussen. Dit soort dingen zijn altijd erg simpel, op het debiele af, met grote iconen die aanwijzen wat je moet doen. Het is duidelijk niet de bedoeling dat je ergens vast komt te zitten.
Het spel lijkt je constant aan te moedigen verder te gaan, de vaart erin te houden, zodat de rampen en andere heftige gebeurtenissen elkaar in hoog tempo kunnen blijven opvolgen.
Je mogelijke acties zijn hierbij steeds afhankelijk van de context. Wat bijvoorbeeld betekent dat je niet zomaar overal tegenaan kunt stompen. Je kunt alleen tegen een voorwerp stompen als dit ook echt de bedoeling is, en dit wordt dan met een icoontje duidelijk gemaakt.
Op dezelfde manier kun je je vuurwapens ook alleen maar gebruiken tijdens de semi-automatische gevechten die beginnen als je tijdens je reddingstochten op een groepje SURGE-soldaten stuit.

SCHIETKRAMEN

De vuurgevechten verlopen anders dan gebruikelijk in dit soort spellen. Ze doen denken aan schietkramen op de kermis, waarbij statische vij-

JURJEN WORDT RAMPTOERIST



Als de mogelijkheid zich voordeed, deed ie altijd stiekem het spelletje Tafeltje Dek Je, Tepeltje Strek Je.

OVERLEVINGSTIP 1: LUISTER NAAR DE RADIO

Vergeet niet het volume van de speaker in je Wii-remote voluit te zetten voor een nog rijkere beleving van Disaster. Hierdoor hoor je niet alleen de geluiden van je vuurwapens, maar kun je ook luisteren naar radioverslagen van de rampen die zich voltrekken in je directe omgeving.



OVERLEVINGSTIP 2: DRUK OP DE C-KNOP

Hoor je plotseling een explosie of ander opvallend geluid, dan kun je de C-knop ingedrukt houden om het spelaanzicht te laten verschuiven naar de plaats waar het geluid vandaan komt. Hierdoor zie je bijvoorbeeld heel mooi een gebouw instorten of een vrachtwagen exploderen. Als ramptoerist wil je dit soort dingen natuurlijk niet missen.

HALEN ALS

- Je deze winter een groots, filmachtig avontuur op je Wii wilt beleven.
- Je vrolijk wordt van unieke gameplay en steeds weer verrassende situaties.
- Je jezelf niet te groot voelt om af en toe eens een dier of mens te redden.



Zo gaat 't elke avond bij ons als Wouter die dag op de redactie was.

CRISIS





OVERLEVINGSTIP 3: BEZOEK DE SCHIETBAAN
Tussen de levels door kun je de schietbaan bezoeken om allerlei extra uitdagingen te voltooien. Deze zijn nodig om extra wapens als raketwerpers en meer nauwkeurige pistolen te ontgrendelen. Er zijn ook een paar freaky fantasiewapens die je op deze manier in handen kunt krijgen.

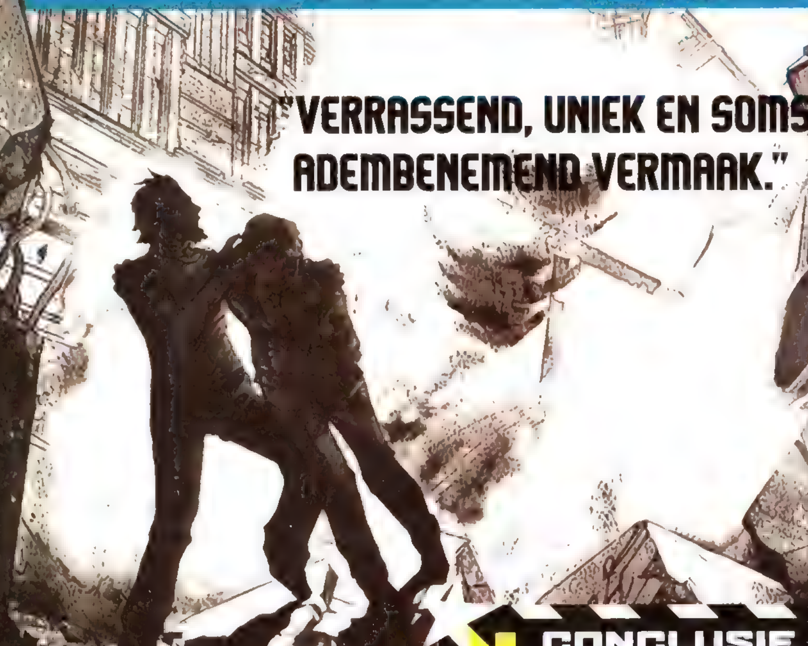
anden in beeld springen die jij vanuit een vaststaande positie moet neerschieten.
Als dit is gelukt, maakt de camera wat spannende bewegingen om je in een volgend vuurgevecht te plaatsen, tot je een bepaald doel hebt bereikt en een filmpje toont hoe het verder gaat.
Dit klinkt misschien saai, maar is in de praktijk heel spannend. In dekking ben je bijvoorbeeld niet bestand tegen explosieven die jouw kant op komen, dus is het meestal wijs om mannetjes met raketwerpers en granaten het eerst te treffen. Maar wat als er vlakbij ook iemand op je staat te knallen met een shotgun?
Soms kun je ook speciale geintjes uithalen, zoals het omlaaghalen van een hoogspanningskabel terwijl je tegenstanders tot hun middel in het water staan.

SNEL, SOEPEL EN INTUITIEF

De vuurgevechten zijn zorgvuldig afgestemd op de mogelijkheden van de Wii-controller. Niet alleen het richten met de Wii-afstandsbediening, maar ook het wisselen tussen dekken, richten en concentreren/inzoomen met de knoppen van de nunchuk werkt snel, soepel en intuïtief.
En dat geldt eigenlijk voor alle acties in het spel, hoe divers ook. Je kunt bijvoorbeeld de afstandsbediening richten om met een brandblusser te mikken, met de analoge stick draaien om een gebroken arm te verbinden, de twee controllerhelften snel op en neer bewegen om voor een vloedgolf uit te rennen, of een auto besturen door de afstandsbediening op en neer te kantelen.
Dit soort 'echte' bewegingen zorgen voor directe, fysieke betrokkenheid bij de acties in beeld, waardoor het nog spannender wordt als iets niet meteen wil lukken (bijvoorbeeld een auto die niet wil starten, of een reanimatie die geen effect heeft), terwijl een grote dreiging steeds dichterbij komt.
Situaties die in dit spel geen zeldzaamheid zijn.

GRIZZLYBEER

Mijn aanvankelijke vrees dat het spel zou leunen op gimmicks en minigames is ongegrond gebleken. De situaties en handelingen vloeien altijd logisch uit elkaar voort. Veel minder dan in andere actiespellen worden dingen herhaald of krijg je het gevoel steeds hetzelfde te doen. Ik weet bijvoorbeeld nog dat ik op een gegeven moment dacht van 'nu heb ik het wel even gehad met die vuurgevechten.'
Vervolgens ontmoette ik een dertienjarig meisje dat ik te voet en met een auto door een heel naargeestige omgeving moest loodsen, inclusief allerlei unieke hindernissen, maar waar geen schot aan te pas kwam.
Toen ik vervolgens wel weer eens zin kreeg om wat te schieten, deed zich een scène voor waarin ik mijn wapens mocht legen op... een aanstormende grizzlybeer!
Het is illustratief voor het verrassende, unieke en soms adembenemende vermaak waar dit Disaster zo heerlijk royaal in voorziet.



"VERRASSEND, UNIEK EN SOMS ADEMBENEMEND VERMAAK."

DISASTER DAY OF CRISIS





Auw, auw, auw! Ik heb wel eens brandend maagzuur gehad, maar brandend oorsmeer doet veel meer pijn!

CONCLUSIE

Disaster is een zeer lineair, eenvoudig maar altijd spannend en uniek avonturenspel, waarin de meest uiteenlopende rampen en spannende situaties elkaar in hoog tempo opvolgen. Je zit, je richt, je wappert, je springt op, maar zal vooral heel erg genieten van alles wat over je heen komt.

JURJEN

SCORE **87**

De dag van 24 uur die dit spel omvat, neemt in werkelijkheid zo'n 11 uur in beslag. Wedden dat je de game na het voltooien meteen nog een keer gaat spelen?

DISASTER DAY OF CRISIS
Wii
MONOLITH / NINTENDO
1 SPELER
OUT NOW

18+


CHECK DIT EN WORD LID!
12 NUMMERS VOOR SLECHTS €29,-
PAK NU DIE SUPERVETTE KORTING!
33% KORTING!
EXCLUSIEF VOOR ABONNEES!
HIERMEE KRIJG JE €7,50 KORTING OP GAMES BIJ FREE RECORD SHOP
★MELD JE AAN VIA WWW.PU.NL/ABONNEREN★

THE LAST REMNANT

Op z'n tijd is Jeroen best te porren voor een Japans rollenspel. Twee maanden geleden nog zwierf hij door de wereld van Infinite Undiscovery en deze maand neemt die slungel alweer een JRPG onder handen. Waar haalt hij de tijd vandaan?



JEROEN VECHT MET ZWAARDEN

Waar haal ik toch de tijd vandaan, vraag ik mezelf wel eens af. In het spelen van een RPG gaan namelijk heel wat uurtjes zitten. Het duurt soms zelfs dagen, zoals in het geval van The Last Remnant, voor je überhaupt een beetje de game in wordt getrokken.
Maar toen het verhaal echter op stoom kwam en ik de verschillende personages wat meer begon te waarderen, kon ik het niet meer loslaten.
Het verhaal draait om Rush Sykes die zijn zusje wil redden uit de handen van een kwaadaardige groepering. Daarbij krijgt hij hulp uit onverwachte hoek en gaandeweg het avontuur ontrafelt zich een mysterieus verhaal rondom de ouders van Rush waarbij blijkt dat niet alles is wat het lijkt.
Daarnaast draait het hoofdverhaal om macht in de vorm van Remnants, maar in het begin van het avontuur is het nog de vraag of deze objecten nu goed of slecht zijn. Later wordt echter alles duidelijk.



GROEPJES

Zoals gezegd, greep The Last Remnant me niet meteen en duurde het een poos voordat ik de game in mijn hart kon sluiten.
Maar los van het verhaal kijk ik bij een RPG vooral naar de opzet. Hoe verloopt het, hoe worden mijn personages krachtiger en hoe is de balans geregeld? Maar ook, hoe steken de gevechten in elkaar?
Laat ik vooropstellen dat ik niets heb tegen een turnbased gevechtssysteem, het enige dat ik haat zijn random encounters. Gelukkig dan maar, dat je de monsters gewoon ziet aankomen en zelf kunt bepalen of je een gevecht met ze aangaat of niet.
Voordat je een potje kunt knokken, zul je eerst een trigger moeten beroeren om een gevecht te initiëren. Jij bepaalt dus wanneer je knokt en met wie. Het werkt een beetje als de ring van Blue Dragon, alleen iets minder diepgaand.
De gevechten zijn turnbased en kennen een klein beetje tactiek. Je vecht niet met een grote groep maar met groepjes die je zelf kunt samenstellen. Je kunt soldaten inhuren evenals leiders, die sterker zijn. Hoeveel, dat hangt af van het verhaal en de quests die je hebt voltooid.



Ik heb 'm eens met tennis, een lob, een smash, een volley en een korte bal tegelijk zien maken.

"IK HEB GENOTEN VAN HET GEHEEL, MAAR HEEL ERG UITDAGEND KUN JE THE LAST REMNANT NIET NOEMEN."

HALEN ALS

- Je Infinite Undiscovery hebt laten liggen.
- Je het wachten op FFXIII te lang vindt duren.
- Je toch echt je JRPG verslaving moet voeden.



Toch eens een beter hanteerbare kaasschaaf kopen.

SIMPEL

Tijdens een gevecht stuur je iedere groep afzonderlijk aan met simpele bevelen als 'aanvallen', 'gebruik magie' of 'genees je kameraden'. Erg basic en heel veel wordt ook voorgekauwd waardoor je bijna nooit een verkeerde beslissing kan nemen. Gewoon een kwestie van hitpoints van je groep (alle individuele hitpoints samen zijn de groep hitpoints) in het oog houden. Makkelijk zat. En als je klaar bent met een gevecht krijg je gewoon al je gezondheid weer terug. Simpel, toch?

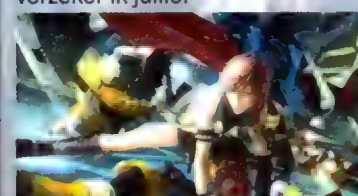
Een beetje te simpel zelfs, als je het mij vraagt. Want hoewel ik genoten heb van het geheel, kun je The Last Remnant niet erg uitdagend noemen.



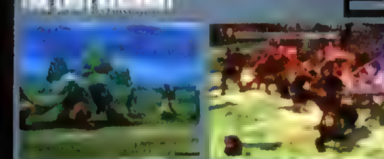
Dat beest maakte zo'n naar geluid, dat ie ook weleens een Dodge Krijsler genoemd werd.

WACHTEN OP...

Leuk, al die JRPG's die momenteel in de winkels liggen, maar het is toch een beetje wachten op Final Fantasy. Als Xbox 360 gamer heb je op dit moment genoeg RPG's om je honger mee te stillen maar Final Fantasy XIII wordt pas echt smullen, dat verzeker ik jullie.



THE LAST REMNANT



CONCLUSIE

Geef de game wat tijd, en het zal je opslokken. De gevechten zijn soms weinig uitdagend en wat simplistisch qua opzet maar het is perfect voor die donkere regenachtige zondagen.



JEROEN

SCORE **78**

Reken maar op een uurtje of 35.

THE LAST REMNANT
XBOX 360
SQUARE-ENIX / GAMEWORLD
1 SPELER
OUT NOW
16+



GUITAR HERO
ON TOUR
DECADES
SHRED ALONG WITH YOUR FAVOURITE TRACKS ANYTIME, ANYWHERE.
Massive all new tack list - Rock out to 28 all new songs with some of the greatest hits from each decade including Foo Fighters, Red Hot Chilli Peppers, Oasis, Bon Jovi, Queen
Share the Music - Stream over 50 songs between Guitar Hero On Tour: Decades and Guitar Hero: On Tour using local wireless play
Unique, portable gaming experience for Nintendo DS™ - Rock Out to Guitar Hero on the DS with the innovative Guitar Grip
UNLEASH YOUR INNER ROCK STAR ANYTIME, ANYWHERE
Nintendo DS™ Lite
WWW.GUITARHERO.COM
Nintendo DS sold separately
3+
www.pegi.info
o.a.verkrijgbaar bij
bart smit
gamestore
Intertoys
Vicarious Visions
NINTENDO DS.
ACTIVISION.

TOMB RAIDER UNDERWORLD

Na veel gegeil op het persoontje Lara Croft, is nu het uur van de waarheid aangebroken. Dat ze lekker is, weten we nou wel, maar speelt ze ook lekker, ziet het er ook een beetje goed uit allemaal? Maarten, zet die roze bril eens af en kijk eens serieus naar dit spelletje!

De vader van Lara is verongelukt terwijl hij juist op zoektocht naar haar moeder was. Mevrouw Croft junior heeft echter haar twijfels over de ware toedracht en gaat op zoek naar bewijzen om aan te tonen dat haar vader misschien nog leeft. Via de kust en het binnenland van Thailand, de ruïnes en bossen van Mexico en vervolgens de Noordpool beleeft Lara weer een prachtig avontuur.
Maar hoe mooi het verhaal ook is, uiteindelijk stap je toch in de oeroude, alom bekende Lara Croft gameplay. Dat wil zeggen: puzzeltje oplossen hier, artiefactje oppakken daar, richeltje vastgrijpen zo, tijgertje neerschieten zus; je kent het ongetwijfeld.

UITGEDIEPT

De oersterke gameplay van de Tomb Raider serie blijft in tact en wordt op precies de goede punten verder uitgediept. Zo is Lara veel vrijer ten opzichte van haar omgeving dan in voorgaande delen. Ook zijn er meerdere manieren om ergens op te klauteren en haar bewegingen ogen natuurlijker dan ooit.
Waar onze fraai gevormde heldin voorheen alleen aan een stok kon slingeren, kan ze er nu tevens op staan, en als je het goed uitkient, dan kun je zelfs de radslag maken op een dun balkje. Dat dit deel voor het eerst gebruik maakt van motion-capturing is op dit soort momenten goed te zien.
De optie om op meerdere manieren je doel te bereiken, komt overigens niet ongelegen. Al in het tweede level kom je met de grondlegster van het actie avonturengenre een behoorlijk pittige puzzel tegen, en in latere levels worden die alleen maar groter van opzet en gecompliceerder in de relatief wijde werelden waar de Britse schone doorheen sjouwt. Vandaar dat voertuigen niet ongelegen komen, zoals een motor en een soort van jetski waarmee je over modder en sneeuw kunt raggen.

"UITGEBREIDER, DIEPER, SPANNENDER, MOOIER EN LEUKER!"





Lara heeft wel iets met Tarzan. Ze heeft er altijd eentje in haar rugzakje als ze lang op avontuur gaat.



Afknaffen die inkvip! Of is het nou een octopup?

ADRENALINE

Het combatsysteem en de diversiteit aan vijanden is er flink op vooruit gegaan. De wandelende natte droom van menig gamer kan met driehoekje flinke schoppen uitdelen, maar dat gebruik je in principe pas als allerlaatste redmiddel. Want als het goed is heb je de meeste tegenstanders al onder de zoden door gebruik te maken adrenaline. Huh?

MAARTEN ZET Z'N ROZE BRIL AF

Jawel, Lara beschikt over een kortstondige adrenalinestoot waarmee ze kogels krachtiger kan maken, en daarnaast een soort bullet-time kan activeren om zo met een headshot haar tegenstanders een enkeltje hiernamaals te bezorgen.
En... de rondborstige archeologe kan met haar twee blaffers op verschillende doelwitten vuren! Vet, toch?

JAMMER

Rondborstig of niet, archeologe of niet, ik moet helaas bekennen dat ik de voormalige digitalisering van Angelina Jolie heb betrapt op een paar schoonheidsfoutjes.
Zo is er geen coversysteem; je kunt alleen maar een sullig koprolletje maken, en verder werkt de camera niet altijd even lekker mee. Bij sommige sprongen, kun je niet zien waar je naartoe moet. Je weet echter wel dat er een sprong mogelijk is omdat Lara haar poezelige armpje uitsteekt en de goede richting op kijkt, maar vanuit het tijdelijke vaste camerapunt is dan niet te zien waar je naartoe gaat springen.
Jammer, want voor de rest is Underworld een even spannend als mooi avontuur.



NIET VERGEVINGSGEZIND

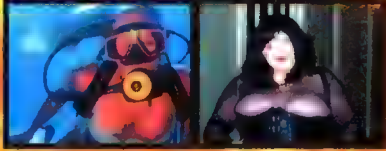
Het zal geregeld voorkomen dat je bij Underworld af gaat omdat je vanwege de vereiste mierenneukerige precisie, een sprong niet haalt.
De game is niet echt vergevingsgezind en dat viel des te meer op omdat naast mij op de bank Jurjen Prince of Persia aan het spelen was, de game waar je niet echt af kunt gaan en letterlijk altijd een helpende hand krijgt toegestoken als je een sprong niet lijkt te halen. Maar als je een moeilijk stukje in TR uiteindelijk haalt, voelt het wel een stuk bevredigender.



HALEN ALS

- Je Lara met een harpoen wilt zien spelen.
- Tieten en latex je opgeilen.
- Je alle eindejaar topgames al in huis hebt.

TOMB RAIDER UNDERWORLD



CONCLUSIE

Op een paar puntjes na is Underworld precies de evolutie die je verwacht van de Tomb Raider serie: uitgebreider, dieper, spannender, mooier en leuker!



MAARTEN

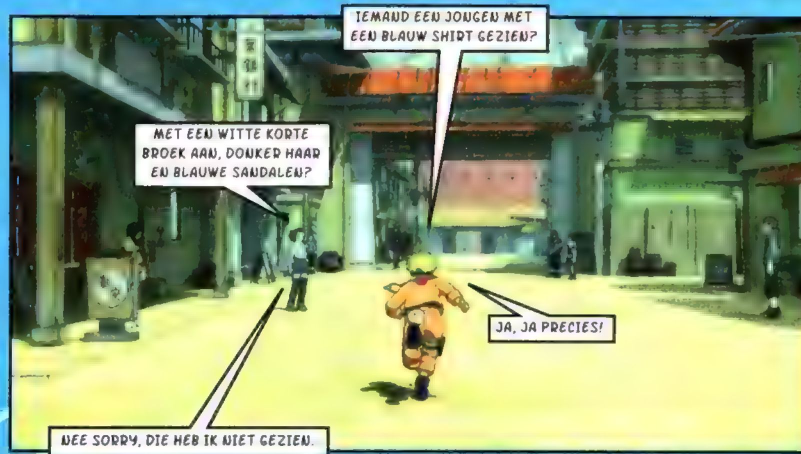
SCORE **80**

Dertien uur deed ik er ongeveer over.

TOMB RAIDER UNDERWORLD
PS3 / XBOX 360 / PC / Wii / PS2 / DS
CRYSTAL DYNAMICS / EIDOS / ATOLLSOFT
1 SPELER
OUT NOW
12+

NARUTO ULTIMATE NINJA STORM

JEROEN WIL EEN NINJA ZIJN **Vroeger wilde Jeroen het liefst een ninja worden. Het is er helaas nooit van gekomen, maar die droom is nooit helemaal verdwenen. Komt 't even mooi uit dat ie in de leer kan bij Naruto!**



Het moet worden gezegd, ik ben wat late to the Naruto party. Terwijl jullie hem ongetwijfeld al lang hebben gevolgd via het illegale circuit van het internet heb ik hem eigenlijk pas een jaartje geleden ontdekt via de Manga boekjes. Die jullie ongetwijfeld ook al hebben gelezen. Maar goed, beter laat dan nooit zullen we maar zeggen.

REMAKE

Doordat ik Naruto pas onlangs heb ontdekt en ik inmiddels een beetje ben uitgekeken op al die zo makkelijk op de markt gekwakte Dragon Ball games, keek ik in het bijzonder uit naar Ultimate Ninja Storm. Toegegeven, het is natuurlijk een remake van de Xbox 360 versie, maar dan wel eentje waar de Xbox 360 bezitters jaloers op zullen zijn. Het ziet er namelijk zo ontzettend goed uit! Normaal kijk ik daar niet zo naar, maar jongens, dit komt wel heel dicht bij de animatie serie, en dat is natuurlijk wel het ijkpunt waar je het mee gaat vergelijken als je de game speelt.

KNOKKEN

De game is opgeknipt in missies die je aangaat in het startmenu waarbij je of deelneemt aan een matpartij of simpele opdrachten in de stad moet voltooien.
De game draait echter om de gevechten, en die knokpartijen vinden plaats in afgebakende arena's waarbij je gebruik maakt van de Ninjutsu van Naruto en zijn vrienden. Je zult begrijpen dat je gaandeweg het avontuur nieuwe en meer krachtige Ninjutsu vrijspeelt. Wanneer je aan het knokken bent, heb je op sommige momenten echt het idee naar de animatiefilm te kijken, zeker wanneer er verschillende Ninjutsu over het scherm vliegen. Denk aan de aanval van Naruto waarbij hij honderd Naruto's op het scherm tovert en zijn tegenstander helemaal in de pan hakt. Het ziet er werkelijk super vet uit, daarnaast is het vechtsysteem ook nog eens gemakkelijk in de vingers te krijgen. Heerlijk gewoon.

> "HET ZIET ER SUPER VET UIT EN HET VECHTSYSTEEM IS GEMAKKELIJK IN DE VINGERS TE KRIJGEN."

HALEN ALS

- Je Naruto helemaal te gek vindt.
- Je net als Jeroen ninja wilde worden.
- Je van animé houdt.

MUST

Mijn droom om ninja te worden zal altijd een droom blijven maar dat maakt het niet minder plezierig om in die heerlijke adventure wereld van Naruto rond te dwalen. Alle bekende personages zullen de revue passeren en dat maakt het een feest der herkenning. Een must dus voor alle Naruto fans én voor iedereen die Naruto pas ontdekt heeft.







NARUTO BOEKJES

Zoals ik al zei, heb ik Naruto pas laat ontdekt. Gewoon in de boekhandel, toen ik aan het rondsnuffelen was op de stripafdeling. Ik zag daar kleine Manga's staan en was helemaal weg van Naruto. Dus kocht ik iedere maand braaf mijn Naruto Manga's tot ik erachter kwam dat dit wel een beetje een dure hobby ging worden. Temeer omdat ik ook Death Note en Monster erbij ging lezen.
Ik koop nu dan ook geen boekjes meer maar download me helemaal scheel aan iTunes CD's. Tja, het geld moet toch ergens aan worden besteed.

NARUTO ULTIMATE NINJA STORM



CONCLUSIE

Deze Naruto game doet de serie eer aan. Fantastische graphics en supersimpele controls zorgen voor een erg plezierig avontuur.



JEROEN

SCORE **79**

Na een uurtje of vijftien heb je het wel doorgespeeld waarna je natuurlijk met je vrienden gaat knokken.

NARUTO ULTIMATE NINJA STORM
PLAYSTATION 3
BANDAI / ATARI
1 - 2 SPELERS
OUT NOW
12+

LOCK'S QUEST

Gamen is keuzes maken. Niet alleen in de games zelf, maar al eerder, in de winkel bijvoorbeeld. Want welke game gaat je nu het meeste plezier opleveren? Jurjen graaide uit de overdaad aan nieuwe DS-spelletjes een game met een nieuwsgierig makende titel, ging er eens goed voor zitten, en werd aangenaam verrast.

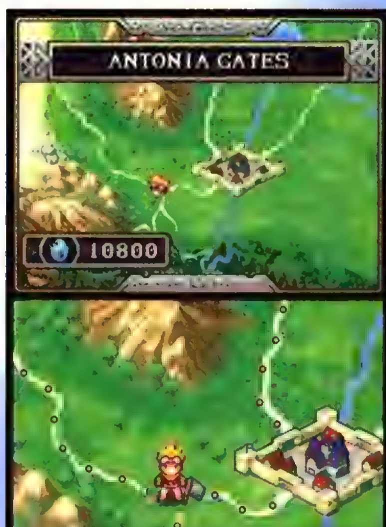
JURJEN VERDEDIGT ZIJN KASTEEL



Van alle games die voor de Nintendo DS verschijnen is zo'n negentig procent sowieso niet interessant voor bespreking in de PU. Maar ook in die overgebleven tien procent aan DS-games moeten we keuzes maken, want er is gewoon veel te veel aanbod om alles te kunnen spelen en bespreken.
Het is voor een spelletje als Lock's Quest dus op zich al een eer en prestatie om in deze PU aanwezig te zijn. Het is immers geen grote, aansprekende titel. Dat je er hier toch over kunt lezen, is dan ook geheel te danken aan de originaliteit en kwaliteit van het spel.

BOUWEN EN SLOPEN

In Lock's Quest draait alles om het beschermen van steden en andere belangrijke doelwitten tegen robotlegers. De voornaamste spelhandelingen voer je uit in twee fases. In de bouwfase kun je binnen een bepaald budget en een tijdspanne van enkele minuten allerlei soorten kasteelmuren, kanonnen en valstrikken plaatsen.
Als je budget is opgebruikt of de tijd is verstreken, begint de vechtfase, waarin je op het bovenste scherm rode icoontjes in jouw richting ziet bewegen. Dit zijn de vijanden, en die gaan hun best doen jouw muren neer te halen en het doelwit te slopen.
Dat gebeurt allemaal op het onderste scherm, waar je met je poppetje Lock moet proberen de schade zoveel mogelijk te beperken door muren te repareren en direct tegen de vijanden te vechten.



(Door: **Rockanjenaar**)
Je zou verwachten dat de vrouw van Bill Gates een moderne TomTom had.

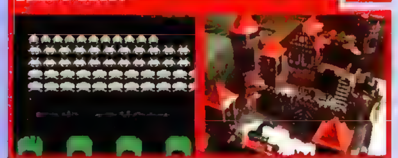


(Door: **bass**)
Hoe zeg je 'de Aldi is twee deuren verderop' in het Pools?

HALEN ALS

NIET PERFECT

Is dit origineel? Ja, volgens mij wel. Natuurlijk zijn er op de PC wel meer "kasteelverdedig-spellen", maar op de DS ben ik zoiets nog niet tegen gekomen. Terwijl de twee schermen en touchscreen besturing uitstekend bij dit 'genre' blijken te passen.
Het spelletje steekt grotendeels solide en logisch in elkaar. Niet alles werkt perfect, maar wel afdoende. Je kunt vrij eenvoudig muren slepen en roteren om ze in een ruimtelijk 'schuin-van-bovenaf'-perspectief te plaatsen, je poppetje Lock loopt (bijna) altijd vastberaden naar de dingen die je aantikt, en de fases van bouwen en vechten duren (meestal) precies lang genoeg om het zowel spannend als 'te doen' te houden.



"IEDEREEN ZAL AL SNEL VALLEN VOOR DE ONMISKENBARE CHARMES VAN DIT SPEL."

KEUZES MAKEN

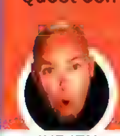
Toch valt hier en daar ook wel te merken dat 5th Cell (nog) geen grote spellenmaker is. Zoals gezegd is de uitvoering niet perfect, en sommige extra spelelementen maken zelfs een misplaatste indruk.
Zo komen nieuwe kanonnen en valstrikken niet gewoon beschikbaar maar moet je ze eerst zelf in elkaar zetten, in kinderlijk eenvoudige 'puzzeltjes'.
Af en toe moet ook een toren worden verdedigd in een nogal platte minigame waarin je tegen vijanden moet tikken om ze te bekogelen. Door allerlei geinige toevoegingen is dit op zich nog niet eens zo vervelend, maar wel een stuk minder interessant dan de 'gewone' gevechten.
Gamen is keuzes maken, en dat geldt ook voor spelontwikkelaars. Als iets uiteindelijk toch in het spel niet op zijn plaats is, moet het eruit. Verder valt er weinig aan te merken op Lock's Quest. Zelfs de aanvankelijk nog argwanende speler zal al snel vallen voor de onmiskenbare charmes van dit spel.



(Door: **Cugaro**)
Behalve het kanon, was ook de onverwacht opengaande deur een succelvol wapen.

CONCLUSIE

In dit prima maar niet perfect uitgewerkte spel blijkt het leuk en verslavend om steden wisselend bouwend en vechtend tegen robotlegers te beschermen. Als dit thema je aanspreekt, vind je in Lock's Quest een even verrassende als vermakelijke titel.



JURJEN

SCORE **76**

LOCK'S QUEST
NINTENDO DS
5TH CELL / THQ
1 - 2 SPELERS
OUT NOW

3+

OVER DE ONTWIKKELAAR

Wanneer we de games voor mobieltjes even niet meerekenen, is Lock's Quest de tweede titel van ontwikkelaar 5th Cell. Die andere, Drawn to Life, kenmerkte zich ook al door zijn verrassende kwaliteit en originele insteek. Als 5th Cell op de ingeslagen weg verder gaat, zou het wel eens een grote jongen kunnen worden.



WARHAMMER ONLINE

Warhammer Online ligt inmiddels alweer een paar maanden in de winkel, maar een review van een MMORPG vergt nu eenmaal de nodige tijd. Zeker als de bèta test geen goed beeld van de uiteindelijke kwaliteit van de game geeft, zo ontdekte Steven.



Helaas, hier spreekt geen brute Black Orc. Ik ben geen grote groene krijger des doods, die met een roestig harnas besmeurd met dwergenbloed rondrent en met lompe bijlen zijn miezerige vijanden aan stukken hakt. Nee, je hebt het genoegen in het gezelschap te vertoeven van een heuse sexy, ietwat bleke en ongezond ogende, High Elf.

Als je mijn preview van WAR hebt gelezen, weet je dat ik het liefst als Black Orc door het leven zou gaan in Age of Reckoning, maar dat mijn guild de behoefte had uitgesproken zich bij de gelederen van Order aan te sluiten.

Mocht je mijn preview hebben gemist... in WAR draait het om de oorlog tussen de drie strijdmachten van Order en de drie strijdmachten van Destruction. Om de servers stabiel te houden is er gekozen voor een limiet aan spelers per factie, en Destruction is vele malen populairder gebleken dan Order. Door de spelerlimiet zijn er altijd evenveel spelers van beide facties online zodat de gevechten eerlijk verlopen, maar de wachttijden op piekuren zijn hierdoor vele malen hoger bij Destruction. En na meerdere jaren als Horde door het leven te zijn gegaan, is het eigenlijk best aangenaam om nu bij een groep te horen die visueel een compleet andere sfeer kent.



> "HET IS DE COMBINATIE VAN ALLE MANIEREN OM XP TE VERZAMELEN DIE WAR ONDERSCHEIDT VAN ANDERE MMO'S."

ANDERE KOEK

Er zijn meerdere archetypen aanwezig wat betreft de klassen. Ieder van de zes groepen zal uiteindelijk over vier klassen beschikken (momenteel ontbreken er nog 4 van de 24), die te categoriseren zijn als tank, healer, damage dealer en ranged damage dealer.

Met de komst van Wrath of the Lich King zal het totaal aan klassen in WoW op tien komen, wat op het eerste gezicht natuurlijk in schril contrast staat met de huidige twintig klassen van WAR. Maar het is belangrijk te begrijpen dat WAR een compleet ander beestje is dan WoW.





DAG EN NACHT VERSCHIL

Mijn eerste indruk van WAR tijdens de bèta was allerminst positief. Ik had oprecht moeite met de ondermaatse beelden. De game had geen enkele glans en mijn personage zag er levenloos en saai uit.

Ik ben dan ook blij te melden dat de graphics een geslaagde poetsbeurt hebben gehad!



AGE OF RECKONING





Waar iedere klasse in WoW uniek is en volledig verschilt wat betreft spreuken en vaardigheden, is er in WAR veel overlap te vinden. Niet alleen hebben verschillende klassen gedeelde technieken, alle klassen werken met Ability Points, of je nu met zwaarden of magie jouw zaakjes regelt.

MINDER KARAKTERISTIEK

De overeenkomsten tussen de klassen zijn ontstaan met een simpel doel: de PvP gelijkwaardig maken en iedereen gelijke kansen geven, maar dat heeft wel een belangrijk nadeel. De klassen zijn minder karakteristiek dan ik gewend ben van een MMO en in solo gebruik en kleinschalige gevechten missen ze de charme die ik ervaar met mijn Rogue en Warrior.
Of dit een goed of slecht iets is, hangt van jouw persoonlijke voorkeur af. Naast MMO's speel ik graag fighting games, waar je in feite niets anders doet dan in een afgebakende arena met de technieken die bij een personage horen jouw vijand neerbeuken. Gameplay gebaseerd op kleinschalige gevechten en de diepgang van personages spreekt mij erg aan, en om deze reden heb ik mij zolang met WoW vermaakt, ondanks de ietwat beperkte PvP opties.
Ik had dus graag iets meer unieke kenmerken bij de verschillende klassen gezien, ongeacht de nadelen voor balans.

LEVELEN

De ietwat vlakke klassen in WAR worden echter gecompenseerd door de vele spelmodes die je ter beschikking hebt, evenals de manier waarop jouw klasse een rol vervult in een groep.
De PvE in WoW is ongeëvenaard, maar niet iedereen is blij met de verplichting om voor ieder nieuw level XP bij elkaar te sprokkelen door quests uit te voeren en tegen NPC's te vechten.
Het is dan ook op het gebied van levelen dat WAR punten scoort. Vanaf het moment dat je de wereld betreedt, heb je zat opties om hogere ranken te behalen. Natuurlijk kun je jouw log vol gooien met quests, de wereld in trekken om deze uit te voeren, om vervolgens naar de eindbestemming van de quest af te reizen en een nieuwe reeks quests aan te nemen.
Het gevoel een mysterieuze wereld te verkennen wordt gedeeltelijk weggenomen door de efficiënte map die aangeeft waar je moet zijn voor jouw actieve quests. Je kunt dus heel makkelijk een route uitstippelen en zult niet verdwaald door de wereld sjokken op zoek naar die ene onvindbare magische grot.

PUBLIC QUESTS

Tijdens het uitvoeren van de gewone quest zul je ook op Public Quests stuiten. Deze quests bestaan uit meerdere events, moeten in groepen worden uitgevoerd, en geven interessante beloningen. Het toffe is dat je niet daadwerkelijk in een groep hoeft te zitten met andere spelers die deze publieke quests aan het doen zijn, en je dus gewoon kunt komen aanwaaien en meedoen.
Het belangrijkste wapen dat WAR in de strijd gooit om een plekje in de MMO markt te veroveren, is de mogelijkheid om naast het uitvoeren van quests eveneens door middel van PvP te levelen.
De wereld is gevuld met knelpunten waar je vijandige spelers niet kunt ontlopen, en allerlei strategische punten om te veroveren, iets dat je in quests herhaaldelijk kunt uitvoeren.
Het uitschakelen van vijandige spelers wordt zelfs beloond met XP, waardoor het levelen een aangename en gevarieerde aangelegenheid wordt. Je kunt eveneens op elk moment in de queue duiken voor een scenario, waar je met een laadscherm naartoe wordt getoverd.
Ieder gebied heeft zijn eigen scenario, waar je het met een grote groep spelers moet opnemen tegen een groep vijandige spelers, en bepaalde doelen moet behalen.
Na afloop van een scenario word je teruggeplaatst in de spelwereld, precies waar je was gebleven. Het is de combinatie van al deze manieren om XP te verzamelen die WAR onderscheidt van andere MMO's.




De Orcs werden in wreedheid en lelijkheid slechts door één stam overtroffen: De Wouters.

WARHAMMER ONLINE: AGE OF RECKONING





HALEN ALS

- Je een sociaal type bent die makkelijk online vrienden maakt.
- Je graag meedoet aan grote veldslagen.
- Je graag deelneemt aan siege battles.

ONTBREKENDE CONTENT

Inmiddels begint de rank 40 populatie (de huidige level cap) te groeien en de eerste dikke PvP armor sets liggen in het verschiet door middel van een content.
Maar naast de standaard updates is Mythic ons natuurlijk ook nog vier klassen en vier steden verschuldigd.
In Age of Conan was het ontbreken van content post level 50 hoofdverantwoordelijk voor de speler exodus uit Hyboria. Zoals het er nu voor staat, zal de sterke start van WAR worden gecontinueerd. Zelfs in de huidige vorm kun je zonder problemen rank 40 bereiken, en kun je strijden om de steden van Chaos en Empire. Met de ontbrekende steden en klassen in het verschiet, hoeven we ons dus ogenschijnlijk niet te vervelen op rank 40.

CONCLUSIE

Als iemand die veelal grote groepen vermijdt in MMO's, vind ik het jammer dat de klassen pas echt tot hun recht komen als zij functioneren als een radertje dat onderdeel is van een grote machine. Maar de vele manieren om je in WAR te vermaken maken dit gemis meer dan goed. WAR schittert op macro niveau, niet op micro niveau.


STEVEN

SCORE 90

Gezien de lange tijd dat Mythic hun vorige MMO, Dark Age of Camelot, heeft ondersteund hoeven we ons geen zorgen te maken dat WAR snel in de steek zal worden gelaten. En zelfs de huidige aanwezige content biedt al maanden vermaak.

WARHAMMER ONLINE:
AGE OF RECKONING
PC
MYTHIC / EA
MMORPG
OUT NOW

16+

SINTERKLAAS KAPOENTJE...

Op de PU redactie wordt het Sinterklaasfeest jaarlijks nog uitbundig gevierd. Ook dit jaar leverde iedereen weer een lijstje in bij de PUheiligman in de hoop een paar toffe games cadeau te krijgen.

Helaas heeft de seniele ouwe baas zich niets van de verlanglijstjes aangetrokken en helemaal z'n eigen zin gedaan. Het leverde tevens een aantal bizarre gedichten op.

WOUTER VROEG

* Fallout 3
* Wrath of the Lich King
* Gears of War 2



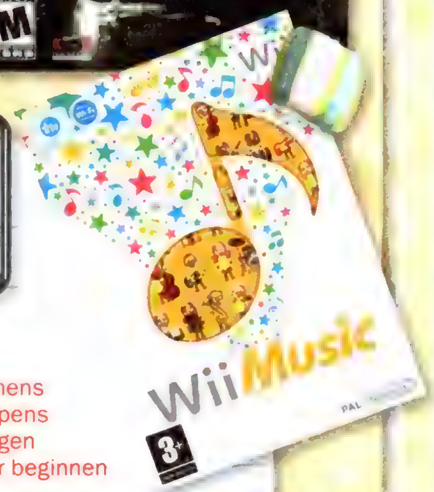




WOUTER KRIJGT

* ~~Fallout 3~~
* ~~Wrath of the Lich King~~
* ~~Gears of War 2~~

Wii Music



Wii MUSIC

Wouter is een nobel en hardwerkend mens
De Groningse nuchterheid zit 'm in de pens
Maar over emoties en persoonlijke dingen
Ach, daar kun je bij hem beter niet over beginnen

In zijn games ook geen sentimentele woorden
Liever gaat hij van alles slopen en vermoorden
Van speelse en vrolijke dingen moet hij niets weten
Vrouwen zijn voor hem slechts wandelende spleten

Met grof geschut vermoordt hij alles wat hij ziet
Hij splijt een schedel, doorboort een tiet
Met een stoer en krachtig uiterlijk aangemeten
Komt niemand dichtbij, dat mag iedereen weten

Maar achter die helm, dat zwaard, dat geweer
Gaat daar niet een heel lief klein jongetje tekeer?
Die al dat geweld verschrikkelijk begint te vervelen?
En ook wel eens gewoon iets leuks wil spelen?

Dit jongetje zal Wii Music vast enorm waarderen
Want hierin kan hij heerlijk speels musiceren
Bespeel harp, xylofoon en hobo als een heuse muzikant
En maak kennis met je speelse en gevoelige kant

JEROEN VROEG

* LittleBigPlanet
* Mirror's Edge
* Gears of War 2









JEROEN KRIJGT

* ~~LittleBigPlanet~~
* ~~Mirror's Edge~~
* ~~Gears of War 2~~

Fallout 3

FALLOUT 3

Wat een mooie lijst heb jij samengesteld
LittleBigPlanet en Mirror's Edge, jij bent mijn held
Dat zijn beide absoluut schitterende spellen
Daar kan de Sint niets dan goeds over vertellen
LittleBigPlanet is uniek en origineel, niets dan moois
Ik ben uitermate gecharmeerd van de kleine Sack Boys
En Mirror's Edge, met het razende tempo en de sterke stijl
Van die pittige Faith wordt deze oude Sint beregeil

En dan hebben we nog Gears of War, deeltje twee wel te verstaan
Een sterk vervolg, dat heeft Epic weer knap gedaan
Toch denk ik dat als je lekker wilt knallen
In een wereld vol gevaren die volledig is vervallen
Er een interessanter alternatief is, een heuse klassieker
Fallout 3 is namelijk uit, en die geef ik jou liever
Ik weet dat jij een beetje diepgang niet schuwt
Vandaar dat de Sint jou richting Washington duwt

Daar kun je genieten van brute actie en ongekende gameplay
Of je het wilt of niet, deze realistische wereld sleurt jou mee
In een episch avontuur dat zijn weerga niet kent
Met titels als Fallout 3 worden wij gamers verschrikkelijk verwend

Dus zet dat simpele schietwerk van Gears of War 2 uit je hoofd
Als je de unieke ervaring van Fallout 3 mist, word je feitelijk beroofd
Mutanten, intrige en beelden om van te smullen
Jouw geschenk wordt Fallout 3, laten we er niet langer over lullen

JURJEN VROEG

* Guitar HeroWorld Tour
* LittleBigPlanet
* Far Cry 2







MAARTEN VROEG

* Wrath of the Lich King
* LittleBigPlanet
* Fallout 3









MAARTEN KRIJGT

* ~~Wrath of the Lich King~~
* ~~LittleBigPlanet~~
* Fallout 3

Guitar Hero World Tour

GUITAR HERO WORLD TOUR

Maarten heeft over het algemeen niet zo'n kort lontje
Tenzij hij tijdens een potje FIFA een flinke trap krijgt onder zijn kontje
Dan begint de zelfbenoemde Adonis te schuimbekken en te schelden
De schuttingwoorden vliegen je dan om de oren en dan heeft hij ineens niets zinnigs meer te melden

Misschien is het een idee om wat meer te oefenen met die voetbalspelletjes
En wat minder tijd te steken in die World of Warcraft delletjes
Beter nog, laat die voetbalgames gewoon even voor wat ze zijn
En nodig wat vrienden uit voor een waar Rock festijn!

Want de Sint gooit een gigantisch grote doos door de schoorsteen
Hoewel, misschien belt hij wel even aan want dat pakket kan er natuurlijk nooit doorheen
Het is nogal wat, die instrumenten voor de game Guitar Hero World Tour
Doe vooral niet rustig aan en zorg maar voor een hoop herrie en rumoer!

JJ VROEG

* Fifa 09
* Gears of War 2
* Far Cry 2









JJ KRIJGT

* Fifa 09
* ~~Gears of War 2~~
* ~~Far Cry 2~~

Fallout 3

FALLOUT 3

Kapotte controllers en kastjes met deuken
Als het niet meezit, wil de driftkikker in jou alles in elkaar beuken
Terwijl je je 's ochtends in de sportschool zit op te peppen
Hou je er wel van om menig voorwerp in elkaar te meppen

Zodra je verliest, begin je te briesen uit beide neusgaten
En niet veel daarna zie je iedereen het testhok verlaten
Je spant je biceps en je triceps helemaal aan
en laat vervolgens de controller dwars door het testhok gaan!

JJ toch! Je moet geduld leren kweken
En de Sint niet om gewelddadige spelletjes smeken
Je vraagt dan wel om Gears of War 2, FIFA 09 en Far Cry 2
Maar daar, beste JJ, krijg jij geen gemoedsrust mee...

Jij moet iets hebben waar je je geduld mee op de proef stelt zonder dat je iemand met een controller velt
Van RPG's heb je geen benul, dat vind je flauwekul
Bovendien hou je niet van dat eeuwige gelul

Dan klik je die oersaaie dialogen snel door
Want daar heb je geen geduld voor
In plaats van je op te fokken na 1600 potjes FIFA online
Krijg jij van de Sint Fallout 3, Da's pas fijn!

JURJEN KRIJGT

* ~~Guitar HeroWorld Tour~~
* ~~LittleBigPlanet~~
* ~~Far Cry 2~~

Fifa 09



FIFA 09

De Sint zat dit jaar ernstig lang te denken
Hoeveel redenen hij kon verzinnen om Jurjen dit jaar eens geen Wii-game te schenken
En dat waren er eigenlijk best wel veel
Als hij eens keek naar alle hardcore gamers mail

Dat gezwabber met die controller zou goed zijn voor jong en oud
Maar al die hippe shit laat de Sint koud

Hij ligt liever lui in zijn gemakkelijke stoel van elandenhuid
En speelt op zijn Xbox 360 of PlayStation 3 menig spelletje uit

Sint weet heel goed dat Jurjen niks heeft met sport
En daarmee doet hij zijn lijf ernstig te kort
Maar daaraan heeft de Sint dikke schijt
En dus ook geen enkele spijt

Dat hij Jurjen de nieuwe FIFA 09 geeft
Zodat hij eindelijk eens een echte game beleeft
Want dat gekut op de Wii
Dat krijgt elke malloot zo onder de knie

Terwijl bij FIFA 09 alleen diegene die echt gamen kan
Gebombardeerd wordt tot een echte man
Graag ziet de Sint hem dan ook verschijnen op zijn vaste stek
Op Xbox Live, en Xx Evil Santa Claus xX is zijn gamertag

JAN VROEG

* Mirror's Edge
* Fable II
* Fallout 3







JAN KRIJGT

* ~~Mirror's Edge~~
* ~~Fable II~~
* Fallout 3

Wrath of the Lich King



WORLD OF WARCRAFT: WRATH OF THE LICH KING

De Sint weet twee dingen van Jan
Deze enthousiasteling is overal fan van
En als het om cijfers uitdelen gaat
Heeft hij geen ruggengraat

Dat laatste terzijde
Voordat we afdwalen naar wat voor cijfer hij aan Assassin's Creed breide
Want waar het om gaat is wat de Sint zich nog goed kan heugen
Namelijk hoe de man vroeger genoot van Warcraft, met volle teugen

Jan zei: "Ik ben een gigantische Blizzard liefhebber"
Voordat hij naar bed ging, gaf hij zijn Orc actionfigure altijd een dikke lebber
Dus toen World of Warcraft het levenslicht zag
Dachten wij; Jan, zeg je sociale leven maar gedag

Vreemd genoeg hebben we hij hem sindsdien nooit meer over zijn Orc gehoord
En heeft geen van zijn characters ooit level 70 gescoord
Maar gelukkig is dit geen big thing
Want hij krijgt nu weer een nieuwe kans, met Wrath of the Lich King

Kan hij mooi zijn Orc-fandom weer uit het stof halen
En elke maand netjes zijn 11 euro's WoW-lidmaatschap betalen
Want als de Sint hem één wijze les kan leren
Trouwe fans zijn echte fans, en gij zal nooit Blizzard de rug toekeren

STEVEN VROEG

* Wrath of the Lich King
* Street Fighter IV
* Fallout 3







STEVEN KRIJGT

* Wrath of the Lich King
* ~~Street Fighter IV~~
* ~~Fallout 3~~

Fable II



FABLE II

Jouw lijstje bevatte dit jaar weinig verassingen, mijn vriend
Toch miste ik een game die absoluut jouw aandacht verdient
Bovendien kan Sint Street Fighter IV wel van je lijstje schrappen
Pas in 2009 kun je daarmee trappen en klappen

Nu over naar een game die niet op je lootje stond
De reden voor dit hiaat is hoe dan ook ongegrond
Ik doel op Fable II; een fabelachtige actie-RPG
Een sprookjesachtig avontuur, verre van doorsnee

Nu hoor ik je denken: "die Peter Molyneux is een kletsmajoor"
"Hij belooft gouden bergen en die stellen uiteindelijk niet veel voor"
Maar deze keer hield de orakelende Engelsman zich aan zijn woord
Met als resultaat een game, uniek in zijn soort

Wat tevens voor Fable II spreekt, is de humor in het spel
In de regel zijn games bloedserieus, je kent het wel
Hier worden fantasy clichés echter subtiel geparodieerd
Zonder dat de mysterieuze sfeer wordt afgeserveerd

Dus beste Steven, laat Final Fantasy en WoW even voor wat ze zijn
Reis af naar Albion en laat je onderdompelen in dit sprookjesfestijn
Tover, schiet, knok, reis, avonturier en geniet met volle teugen
Sint weet zeker, deze game zal je nog lang heugen

POLL UITSLAG

Oké, de keus van de PU redactie is nu bekend, maar wat zouden jullie zelf eigenlijk graag krijgen van de Sint? We vroegen het op PU.nl

Hiernaast de uitslag.
In totaal werden er 2491 stemmen uitgebracht.

1: GUITAR HERO WORLD TOUR
2: FAR CRY 2
3: LITTLEBIGPLANET
4: FABLE II
5: FALLOUT 3
6: GEARS OF WAR 2
7: CALL OF DUTY: WORLD AT WAR
8: SAINTS ROW 2
9: WRATH OF THE LICH KING
10: C&C: RED ALERT 3
11: PRO EVO 2009
12: MOTORSTORM PACIFIC RIFT
13: PRINCE OF PERSIA
14: LEFT 4 DEAD
15: TOMB RAIDER UNDERWORLD
16: Wii MUSIC
17: DEAD SPACE
18: NBA 2K9


Feel the Force...
UPDATE!
Spectaculaire Openingen:
Almere (NL) 22 november
Stationsstraat 21d
Maastricht (NL) 29 november
Wijcker Brugstraat 11b
Sittard (NL) 13 december
Voorstad 20-22
NIEUW EN TWEEDEHANDS (INKOOP EN VERKOOP)


CHECK DIT EN WORD LID!
12 X POWER UNLIMITED
HET GROOTSTE GAMESMAGAZINE VAN DE BENELUX
+ CALL OF DUTY: WORLD AT WAR
KIES JE VERSIE!
XBOX 360 / PS3 / PC
CALL OF DUTY
WORLD AT WAR
PAL
18+
www.pegi.info
ACTIVISION
SAMEN VOOR EEN LOUSY
€59,-* (PC)
€69,-* (PS3 / XBOX 360)
* WIJ BEREKENEN € 2,30 VOOR DE POSTBODE
★ SURF NAAR WWW.PU.NL/ABONNEREN EN ONTVANG COD: WORLD AT WAR THUIS. ★

TOM CLANCY'S ENDWAR

RTS games op spelcomputers zijn in de regel aangepaste PC games. EndWar breekt met deze traditie en luidt een nieuw tijdperk in. Oorlogsverslaggever Jan Meijroos was ter plaatste en doet verslag.

In je huiskamer door een microfoon brullen of ten overstaan van je glurende overburen op een plastic gitaartje spelen... de ongemakkelijkheid die dat een paar jaar geleden nog opriep, hebben we inmiddels achter ons gelaten. En dankzij de Wii is het zwabberen, springen en huppelen met apparaten voor de televisie nagenoeg collectief geaccepteerd.
Maar het schreeuwen tegen virtuele soldaten, het bulderen van oorlogsmanoeuvres in een headset... hoeveel spelers kunnen zich dergelijk gedrag permitteren zonder enig gevoel van gêne? En laat stembesturing nu net het kloppende hart van EndWar zijn.
Overigens kun je alle commando's ook gewoon via een on screen commandomenu met knoppen uitvoeren, maar zo is deze RTS niet bedoeld. Dat is een beetje alsof je een versnellingspook als optie in een auto met automaat inbouwt.

HET WERKT!

Bottomline: de stembesturing werkt. Correctie, de stembesturing werkt goed. Helaas voor types als Maarten en Wouter moet je wel dui-de-lijk ar-ti-cu-le-ren, maar iedereen die gewoon normaal Engels spreekt, heeft met zijn stem een complete legermacht tot z'n beschikking.
De commando's zijn simpel maar doeltreffend. Het is echt niet meer dan "unit 2" --- "attack" --- "hostile 3". En met hetzelfde gemak



commandeer je "unit 1" --- "go to" --- "alpha".
Of je nu met de gordijnen open of dicht speelt, binnen tien minuten sta je schuimbekkend je eenheden toe te blèren, alsof je nooit anders hebt gedaan. Tanks, helikopters, Ghost teams uit Ubisoft's eigen Ghost Recon serie... ze luisteren allemaal braaf. Al zullen er zeker strategen zijn die hun manschappen niet precies genoeg naar hun wens kunnen positioneren.

CONTROLFREAK

De gameplay zelf doet denken aan World in Conflict alleen dan een lightversie. Door het innemen van controlepunten en het uitvoeren van opdrachten krijg je ervaringspunten die je kunt spenderen aan upgrades, het aanvragen van versterking of het droppen van een alles wegvagende bom.
In de praktijk komt het echter voornamelijk neer op stuivertje wisselen rond een of twee controlepunten die een sleutelrol in een map vervullen. Valt zo'n controlepost, dan is het meestal zo dat de bezetter daarvan uiteindelijk ook wint.
De singleplayer is dan ook redelijk rechttoe, rechtaan al worden de battles wel intenser naarmate de campagne vordert.
Multiplayer is wat dat betreft een stuk leuker, zeker wanneer je de units van een vriend naar de filistijnen bombardeert.
Bovendien is de gameplay snel en explosief, bijna arcade. Dat maakt

HALEN ALS

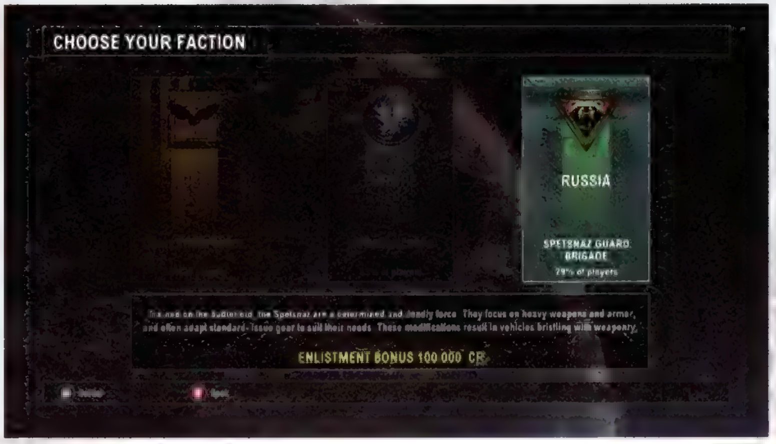
- Je eindelijk eens een op maat gesneden console RTS wilt spelen.
- Je graag ongegeneerd tegen je televisie schreeuwt.
- Je deel wil uitmaken van een groter conflict.



JAN BULDERT TEGEN ZIJN TV

RUS, AMERIKAAN, EUROPEAAN

EndWar kent drie facties: de Russische SPETSNAZ, de Amerikaanse JOINT STRIKE FORCE en de Europese ENFORCER CORPS.
De drie strijdmachten zien er verschillend uit en kennen afwijkende legereenheden. Zo is Rusland de sterke, logge, bombarderende kant, is Europa de snelste van de drie en beschikt 't over high-tech wapens en moet Amerika het vooral hebben van hun lucht- en grondtroepen.



> "IS HIERMEE DE RISK-GAME VAN DE 21E EEUW GEBOREN? HET ZOU ZOMAAR KUNNEN..."



EndWar bij vlagen meer een actiegame dan een strategiespel.

POTENTIE

Het is op dit moment moeilijk in te schatten hoe groot EndWar wordt, aangezien de online waardering het uiteindelijke succes zal bepalen van de franchise. Zo is de Theater of War mode op papier fantastisch maar hangt alles af van het aantal spelers, de hoeveelheid servers en de stabiele verbinding en dat was op dit moment nog niet te testen.
Het idee is dat spelers twee tot drie weken lang kunnen knokken - onderwijl hun legers upgradend - waarbij de kaart bestaat uit grondgebied van Amerika, Rusland en Europa. Na iedere dag kun je zien welke macht het meeste succes heeft geboekt en gebied heeft veroverd, en na een aantal weken zal één factie als winnaar uit de bus komen en begint de strijd van voor af aan. Ubisoft kan voortdurend andere doelen en condities doorvoeren waardoor de strijd dynamisch, verrassend en onvoorspelbaar blijft. Is hiermee de Risk-game van de 21e eeuw geboren? Het zou zo maar kunnen...

CONCLUSIE

Met EndWar levert Ubisoft een indrukwekkende titel af die de potentie heeft uit te groeien tot een allesomvattende franchise. Deze eerste poging smaakt naar meer!


JAN

SCORE 80

Met de singleplayer en multiplayer ben je al lekker zoet maar de actie begint pas in de Theater of War mode. Dus allemaal als de wiedeweerga inloggen en online 3e Wereldoorlogje gaan spelen, en vlug wat!

ENDWAR
PS3 / XBOX 360
UBISOFT
1 - 2 SPELERS
OUT NOW
16+

MOTORSTORM PACIFIC RIFT

MAARTEN SCHEURT DOOR WATER EN VUUR

Vorig jaar heeft Maarten z'n PlayStation 3 bijna in elkaar getrapt omdat hij met een paar vrienden in een dronken bui MotorStorm op splitscreen probeerde te spelen. Kansloos, want dat kan natuurlijk helemaal niet! Deel twee doet dát in ieder geval al stukken beter!

MONSTER TRUCKS ZIJN COOL!

De motoren in Motorstorm zijn best cool. Je kunt ermee accelereren als een malle, wheelies maken en ze zijn ook nog eens wendbaar als een slappe piemel. Maar hoe lachwekkend is het als je in één klap van die brommende vliegjes af bent door er met de in MotorStorm PR debuterende MONSTER TRUCKS overheen te raggen! Oké, met een truck met oplegger kom je ook een heel eind, maar monster trucks denderen echt overal dwars door en overheen. Leipe shit ouwe!



Vorig jaar blies MotorStorm de gemiddelde PS3 bezitter steil achterover. In deze offroad racegame kon je met verschillende voertuigen in dezelfde race over hetzelfde parcours scheuren! Jeeps, quads, buggy's, ATV's, rally wagens en trucks, allemaal door elkaar heen!
De tracks bestonden uit wilde woestijnlandschappen en brute rotspartijen met veel hoogteverschillen waardoor de voertuigen letterlijk over elkaar heen vlogen. En je blies je motor op als je te lang de boost gebruikte!
Ja, MotorStorm was dik anderhalf jaar geleden echt een hele vette game.

> "HET GEVOEL VAN SNELHEID ZIT ER WEER HELEMAAL IN."

CONCURRENTIE

Echter, in de begindagen van de PS3 was het natuurlijk al snel goed. Er was nog geen ene reet te spelen op die next-gen van Sony en dat is nu wel effe anders. Zelfs in het offroad racegenre stikt het van de moddervette en grafisch gelikte games als Colin McRae: DiRT, Sega Rally en Pure.
De strijd om de graphics zal MotorStorm Pacific Rift niet winnen, maar de diversiteit in omgevingen is cool gedaan, in tegenstelling tot het eerste deel. Dit keer mag je helemaal los gaan op een verlaten eiland waar vier verschillende omgevingen op je wachten: earth, air, fire en water.
Tof is vooral de "fire" omgeving waarin je te maken krijgt met een vulkaanlandschap compleet met fikkend lava dat je motor oververhit als je er vlak langs scheurt. Gelukkig staan er sproei-installaties langs de weg om je motor een beetje af te koelen, en ook het scheuren door een plasje water heeft tot gevolg dat je weer effe flink je boost kunt misbruiken om bijvoorbeeld over gigantische ravijnen heen te jumpen!
Oké, dit kon ook allemaal in Excite Truck voor de Wii, maar dat maakt de lol er niet minder om.



Nummer 54 verliest z'n linkerachterband. O nee, nummer 54 verliest z'n rechterachterband.



FRUSTRATIE

PR racet prima maar niet optimaal, net als het eerste deel eigenlijk. Je glijdt als het ware over de ondergrond, maar meer dan zou moeten in een offroad game. Daarnaast ligt er zoveel puin en andere shit op de tracks dat je soms midden op de baan ineens crasht doordat je ergens tegenaan rijdt waar je normaliter dwars doorheen zou rammen. Dit soort momenten zet aan tot frustratie.
Hoewel er tal van sluiproutes zijn en er verschillende wegen naar de finish leiden, is het soms best lastig om te zien waar je precies naartoe moet. Als je een track voor het eerst rijdt, zul je dus geregeld uit de baan vliegen.
Naarmate je races wint, unlock je nieuwe modes (elimination, gewoon racen en checkpunten halen) en tracks in elke omgeving.



Oei, ze rijden een IKEA in. Dat parcours leidt je gedwongen overal langs voordat je er weer uit mag.

HALEN ALS

- Je met allerlei voertuigen door elkaar wilt scheuren.
- Je brandweerman met racen wil combineren.
- Je met drie maten splitscreen wilt karren.



Ja, da's dan lastig als je jeuk aan je oor hebt.

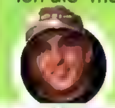
MET Z'N VIEREN IN DE MODDER

Grootste pluspunt is dat Pacific Rift in splitscreen is te spelen. Zelfs met z'n vieren! Hoewel je dan geen hol meer van de baan ziet, is het gegarandeerd dikke fun.
Ik moet je dan ook bekennen dat ik, afgezien van eerder genoemde kritiekpuntjes, best veel lol heb gehad met MotorStorm 2. Precies zoals ik dat had met het eerste deel, want het gevoel van snelheid zit er weer helemaal in!



CONCLUSIE

Met de grotere diversiteit in tracks, een nieuw gameplay-element en de toevoeging van motoren en monster trucks, is MotorStorm Pacific Rift net iets toffer dan z'n voorganger, maar verder toch wel te bestempelen als 'meer van hetzelfde'.



MAARTEN

SCORE **76**

Maak je borst maar nat, want als je de hoofdmode wilt doorlopen, ben je tientallen uren bezig.

MOTORSTORM PACIFIC RIFT
PLAYSTATION 3
EVOLUTION / SONY
1 - 20 SPELERS
EIND 2008

12+

LOCOROCO 2

Ineens blies Jeroen vanachter z'n bureau een enorme stofwolk recht in het gezicht van Ed. "Waar ben je mee bezig, baklap", reageerde onze eindbaas geïrriteerd. "Ik moet een PSP game testen," verontschuldigde Jeroen zich.

Die dikke laag stof op mijn PSP zat daar natuurlijk niet zomaar. Dat kan Sony zichzelf aanrekenen. Als je al tijdenlang alleen maar crap voor de PSP uitbrengt, games die geen hond wil spelen, dan verdwijnt zo'n prachtige handheld gewoon in de kast en verzamelt zich langzaam een laag stof op die ooit zo mooi glimmende handzame krachtpatser.

JALOERS

Het is toch jammer dat Sony haar wondermachine zo behandelt. Ik kan me nog herinneren dat ik als een kind zo blij was met mijn vers geïmporteerde PSP. Dat mensen me jaloers in de trein aanstaarden terwijl ik met Ridge Racer in de weer was.
Nu lees ik een natgeregend krantje in de spits, luister ik wat muziek op mijn telefoontje en ligt de PSP gewoon weg te kwijnen in de kast. Omdat er simpelweg niets tofs op te spelen valt. Herstel viel!

WEINIG VERANDERD

Na maanden van werkloosheid kon de PSP eindelijk weer eens aan de bak voor het draaien van... Locoroco 2! Ik had goede herinneringen aan het eerste deel maar hoopte stiekem wel op de nodige verrassingen.
Helaas kwam ik er al snel achter dat dit tweede deel een wel erg groot déjà vu gehalte heeft. Toen ik voor het eerst kennismaakte met het Locoroco-volkje voelde het fris en fruitig, maar nu voelt het oud en tja... stoffig.
Nu moet je me niet verkeerd begrijpen hoor, ik vond het echt wel leuk om weer met die gekleurde blobjes door die gekke wereld rond te rollen, maar er was zo weinig veranderd. Het voelde aan als een LocoRoco 1.5, als een upgrade. Je oude auto met wat sportvelgen eronder en misschien een spoilertje.

"EEN HOOG 'BEEN-THERE-DONE-THAT' GEHALTE, DAT TOCH EEN GLIMLACH OP MIJN GEZICHT TOVERDE."



Als morgen de hemel naar beneden valt, dragen we allemaal een blauwe hoed.

VROLIJK

Binnen een mum van tijd rolde ik de blobjes weer door de levels heen, vond ik geheime kamertjes, at ik bloempjes en spoorde ik de verdwaalde MuiMui's op, terwijl ik die Mojo's (die zwarte vliegdingen) in de pan hakte. Het had allemaal een hoog 'been-there-done-that' gehalte, maar het toverde desondanks wel een glimlach op mijn gezicht.
Daar had de muziek natuurlijk een zeer groot aandeel in. Die aanstekelijke "Bajumbo moi noi noi jecker" blijft, of je het wilt of niet, geheid in je kop hangen. En als je op sommige momenten ook nog een beetje ritmisch mee moet tikken om verder te komen in de game, wordt het natuurlijk helemaal een vrolijke boel.

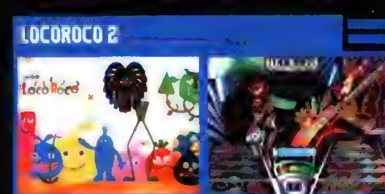
STOF WEGBLAZEN

Toegegeven, ik ben een beetje teleurgesteld maar dat komt vooral omdat de game zoveel op zijn voorganger lijkt. Iets waar nieuwkomers dus geen last van zullen hebben. Feit blijft dat LocoRoco 2 er wel voor gezorgd heeft dat ik het stof van mijn PSP af heb geblazen (nog sorry daarvoor Ed) waardoor ik dat prachtapparaatje weer voor even in mijn armen heb kunnen sluiten. Het is echter wel te hopen dat m'n machientje na het uitspelen van LocoRoco 2 niet weer voor maanden in de kast verdwijnt om stof te verzamelen.



HALEN ALS

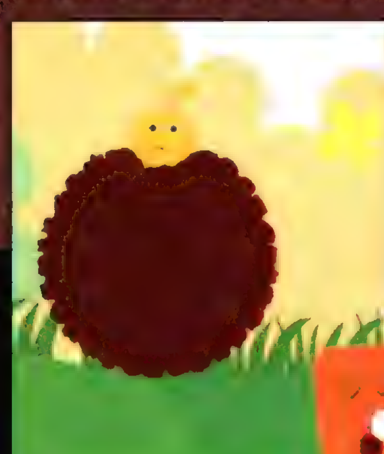
- Je LocoRoco helemaal de bom vond.
- Je ook eens je PSP onder het stof vandaan wilt halen.
- Je niet genoeg kunt krijgen van die vette muziek.



ZING MEE!

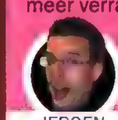
Heb je je ook altijd al afgevraagd wat er in Locoroco in hemelsnaam gezongen wordt? Hier het eerste couplet van de titelsong.
Bajumbo moi noi noi jecker
Dabatto bunkergait jun jun
Nora juerue-rotto pura-pura petto
Puraret dum dum
Papuranoi noi noi jecker
Dabatto bumpergat tum tum
Ora poerketino bookeran tan-tan-so




De Locoroco's weten nog niet dat schaamhaar helemaal uit is.

CONCLUSIE

Dat LocoRoco 2 meer van hetzelfde is zal nieuwkomers worst zijn, maar liefhebbers van het eerste deel, waaronder ik, hadden graag wat meer verrassingen willen zien.


JEROEN

SCORE 78

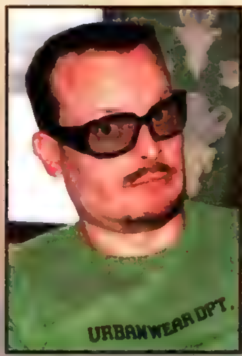
Na een weekendje goed doorrollen heb je de game wel uitgespeeld. Daarna kun je natuurlijk verder om alles vrij te spelen.

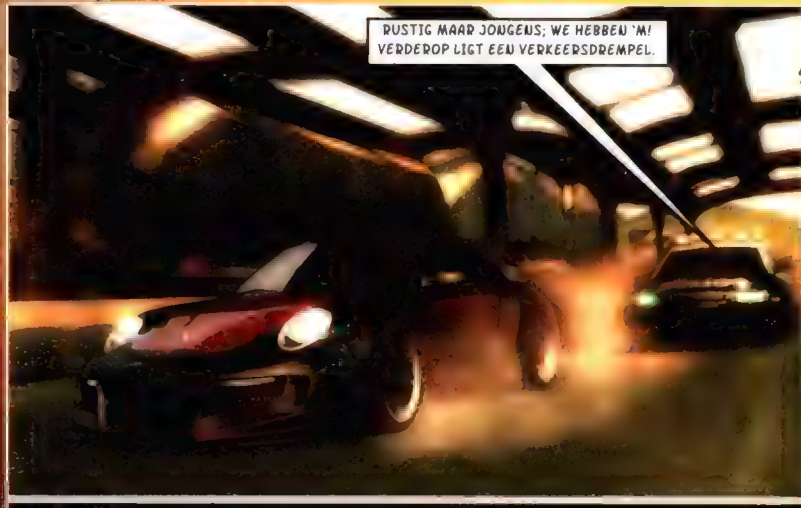
LOCOROCO 2
PSP
SCEB
1 SPELER
OUT NOW
3+

NEED FOR SPEED

EA heeft met Need for Speed Undercover een game gemaakt die je qua stijl moet trekken. Vandaar dat JJ zijn neef Jaap-Jochem uitnodigde om mee te testen. Die houdt namelijk van totaal andere racegames. Het ontaardde bijna in een familieruzie...

Naam: Jaap-Jochem Belderok
Woonplaats: Zutphen
Gamet: Een paar uur per week. De rest van de tijd wordt in beslag genomen door werk, Zutphense Boys 3, vissen, twee honden en een vriendin.
Favo genre: Racen, voetbal en GTA natuurlijk!
Favo racer: Ik ben gek op de Need for Speed serie. Niet te serieus, lekker gassen en tegen je maten spelen. GRID vond ik ook mega vet, vooral dankzij de brute crashes.





(door SK8)

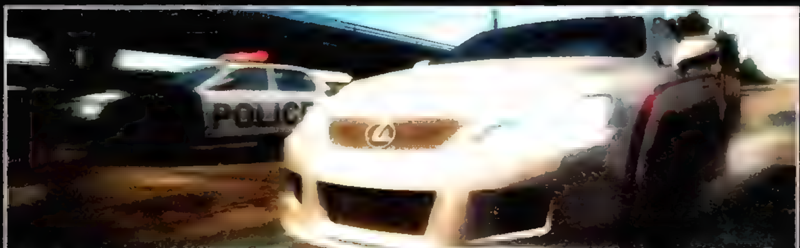
Mijn neef JJ is best een aardige gast. Op familiefeestjes is ie altijd de populaire boy bij de kleinkinderen omdat hij gratis games bij zich heeft. Maar echt veel gamen doe ik niet met hem. Hij wint toch altijd. Vooral met racen. Maar ja, hij speelt dan ook voor zijn werk en heeft geen vriendin die aan zijn kop zeikt dat ie weer te veel tijd achter de console doorbrengt. Bloedfanatiek is hij ook, op het enge af. Wil altijd winnen, is een half uur met het tweaken van zijn auto bezig voordat hij de baan opgaat. Terwijl ik die shit dus echt haat. Al die telemetrie, dat verschuiven van sliders en balkjes. Ik wil gewoon een dikke bak kant en klaar onder m'n ass en wegrijden. Met zo veel mogelijk kabaal graag. Maar ja, dat vindt hij dan weer nep.

COOLE SHIT

In games als Gran Turismo of Forza of vroeger Grand Prix verloor ik altijd kansloos van mijn neef. Want zonder het afstellen van je wagen of gedegen baankennis ben je in die games de lul. Eén keer naast de baan en het is over. Ik haat dat! Dat is toch geen spel meer, dat is bijna werk!
Nee, geef mij maar Need for Speed waar je gewoon kan trappen en je het niet zo nauw hoeft te nemen met de realiteit. Schiet je van de baan? Geen probleem, via de vangrail kneiter je zo weer de weg op. Heerlijk!
Ik weet nu al wat JJ over de nieuwe Need for Speed gaat zeggen. Dat het te simpel is, te makkelijk, te vergefelijk, te weinig diepgaand. Hij moet gewoon zijn bek houden. Kon het waarschijnlijk niet hebben dat ik hem in een multiplayer potje te snel af was. Zielige gast!
Ik vind de nieuwe NfS coole shit. Het is net alsof je de hoofdrolspeler bent in een heuse film. Je moet infiltreren bij een bende snelheidsduivels die de Try-City Area onveilig maakt. In opdracht van een belachelijk lekker wijf dat je steeds in gelikte filmscènes toespreekt.

MADHOUSE

JJ zal betogen dat je de opbouw van de game al een keer of honderd gezien hebt. Nee, Forza 2 was vernieuwend! Echt de arrogantie van een gamejournalist die alles wat de gewone gamer leuk vindt uitkotst. Die shit werkt gewoon!



Er liep een vrouw rond bij een Porsche-dealer die uitgebreid het leer en de lak van een van de modellen streelde. Tot haar schrik liet ze plotseling een vieze wind. Helaas kwam er net op dat moment een verkoper aan. Ze hoopte uit alle macht dat hij niets zou merken, en vroeg zo koel mogelijk "wat kost dit modelletje eigenlijk?" Waarop de verkoper antwoordde: "mevrouw, als u alleen van het aanraken al winden gaat laten, gaat u in uw broek schijten als ik u de prijs vertel."



Eerst moet je het vertrouwen van de bende zien te winnen door overal in de open stad (tachtig mijl en acht minuten om helemaal rond te rijden) je skills te showen. Soms doe je dat in races, soms via checkpoints, dan weer head-to-head, dan weer door iets weg te brengen, dan weer door zoveel mogelijk schade aan het straatmeubilair toe te brengen (complete bruggen kunnen naar de klote. Hoe vet!). En uiteindelijk neem je het op tegen de baas van de bende in de bak der bakken: de McLaren F1!
En laat ik de cops niet vergeten. Ze zijn weer terug. Overal willen ze je stoppen en in het laatste deel van de game wordt het echt een madhouse. Dan zetten ze alles in wat ze hebben. En toen hoorde ik mijn neef trouwens ook niet meer lullen.

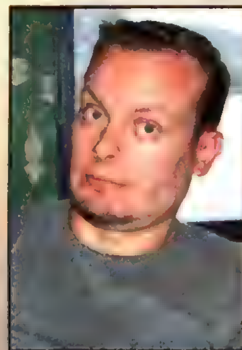
SUKKEL

Die shit gaat trouwens ook loeihard. En dankzij de speciale Heroic Driving Engine, die alles wat vet is cinematografisch nog vetter maakt, zit je echt in een rollercoaster. De tracks zijn gelukkig ook niet al te vol waardoor je dat gaspedaal echt kunt indrukken. En als je een keer de bocht uitvliegt, ben je zeker in het begin van de game vrij snel weer terug bij de opponenten.
En zo zie ik het graag. Ik hoef me niet zo nodig te bewijzen! En zeker niet ten opzichte van JJ, want die kan niet eens een echte auto besturen. Sukkel!
Nee, NfSU zal nog wel even in mijn console blijven zitten. Volgend weekend komen mijn maten langs. Dat zijn niet van die azijnpissers en spelen racegames voor de lol. En zij gaan dit zeker diggen. Met een vette Audi over de weg speren en dan dwars door een brugpeiler rammen die vervolgens op de cops valt! Hoe mooi kan het leven zijn.

UNDERCOVER

JJ MAAKT RUZIE MET Z'N NEEF

Naam: JJ
Woonplaats: Haarlem
Gamet: Vier á vijf uur per dag minimaal.
Favo genre: Alles wat hard gaat en uitdaging kent.
Favo racer: Forza, omdat je daar zo heerlijk kan pielen voor die tiende van een seconde, Gran Turismo en Colin McRae vanwege het realisme en GRID omdat daar voor het eerst simulatie en vette actie samenkwamen.





(door: **Seveneleven**)
Nieuw! De auto-uitlaatservice. Wordt je auto even lekker uitgelaten als jij daar geen tijd voor hebt!

Heeft die neef van mij gezegd dat ie Need for Speed Undercover vet vond? Dat dacht ik al. Die shit is op zijn lijf geschreven. In een echte racer kan ie het namelijk nooit van me winnen. Maar in NfSU, waar de boel een stuk meer vergefelijk is, daar pakt ie me wel eens door alleen maar te gassen en nooit te remmen. Ik vind dat geen racen meer. Als je zo moet winnen...

GELIKT

An sich heeft EA wederom een gelikt product afgeleverd met inderdaad een godvergeten lekker wijf, maar de uitdaging is voor mij, als hardcore racefanaat toch ver te zoeken. Ik hoefde zeker in het begin nauwelijks mijn best te doen om die CPU's voorbij te rijden. Echt insturen en uitremmen is niet des NfS. Het is meer glijden en de turbo er op.
En wat dan met die open stad? Ja, je kunt naar de nieuwe race rijden, maar het kan ook door op de D-Pad naar beneden te drukken. En hoppa je staat aan de meet. Waar the fuck bouw je dan zo'n grote stad voor...
Tja, mijn neef vindt dat fijn, want dan hoeft ie niet op die kaart te kijken. Hij zou eens moe worden!

DE WEG KWIJT

Nee, als racefan meen ik dat EA een beetje de weg kwijt is. Dan weer pimp my ride, dan weer driften, dan weer een beetje Project Gotham Racing-achtig en nu dus zo'n open stad a la BurnOut Paradise en die cops terug. En deden ze dat dan nog optimaal... maar BOP ziet er zoveel beter uit, de crashes zijn zoveel vetter en de wegen vele malen drukker, dat ik echt meen dat EA beter had gekund.
Geef mij dan maar Midnight Club Los Angeles, dat ongeveer hetzelfde principe omarmt maar wel goed werkt; daar moet je tenminste echt kunnen sturen om te winnen. Maar ja, dat zal mijn neef wel weer te veel moeite zijn. En dus koopt hij straks deze game en ik de racer van Rockstar. Kunnen we weer niet tegen elkaar racen op Xbox Live of PSN... Maar ja, dat deden we toch al niet. Hij mag nooit 's avonds spelen van zijn vriendin. Dan moet hij gezellig doen...



(door: **Nimroth**)
Het voordeel van legaal straatracen is dat je bewaakt wordt door politie.





HALEN ALS

- [illegible]
- [illegible]
- [illegible]

JJ VS JJ

Het viel natuurlijk te verwachten dat beide JJ's er niet uitkwamen. Hun smaken verschillen te veel. En EA richt zich duidelijk op de Jaap Jochems van deze wereld door een game te maken die vooral gelikt is en lekker wegspeelt. Waar niks mis mee is.
Ben jij dus een Jaap-Jochem, dan weet je wat je te doen staat. Voel je jij meer een Jan-Johan dan zou ik deze game links laten liggen en de nieuwe Midnight Club uit de kast halen. Of stof Forza 2 en/of Gran Turismo 5 Prologue nog eens af.

CONCLUSIE

Need for Speed Undercover is gemaakt voor de Jaap Jochems van deze wereld. Stoer, makkelijk op te pikken en keihard. Wil je meer uitdaging en simulatie, dan is deze game niks voor je.



JJ

SCORE **80**

De 'Career-mode' neemt een uur of twaalf in beslag. Daarna is het off- en online racen geblazen.

NEED FOR SPEED UNDERCOVER
PS3 / PS2 / PC / XBOX 360 / Wii / DS / PSP
ELECTRONIC ARTS
AANTAL SPELERS: 1 - 12 ONLINE
OUT NOW
3+

MEGA MAN 9

STEVEN SPEELT OLD SCHOOL IN Z'N PUURSTE VORM

Dankzij games als Bionic Commando: Rearmed, Street Fighter IV en LittleBigPlanet kunnen we best stellen dat retro gameplay in een nieuw grafisch jasje een ware trend aan het worden is. Maar ook retro gaming in z'n puurste vorm keert terug, aldus Steven, enter Mega Man 9!

Hardcore is terug. En hoe! Mega Man 9 is een gloednieuwe game; een fonkelnieuw avontuur met de Blue Bomber die in traditionele stijl door uitdagende levels springt en knalt.
Als je dit negende deel (waarbij spin-off series uiteraard niet worden meegeteld) opstart, word je begroet door schitterende klassieke 8-bit graphics. Ik vind het een prijzenswaardige keuze van Capcom om voor deze stijl te kiezen en niet voor de high-end sprites zoals we die zagen in de Mega Man games op de SNES en PSX. Niet dat er iets mis is met de gedetailleerdere uitvoering van Mega Man, maar de manier waarop de kleine knakker zich in dit negende deel manifesteert, roept bij mij nostalgische gevoelens op. Ik leerde Mega Man immers kennen in het eerste deel op de NES en de beelden zijn nagenoeg identiek, van de manieren waarop de personages bewegen tot de ontwerpen aan toe.



> "WEES BEREID OM DOOD TE GAAN EN DOOD TE GAAN EN NOG EENS DOOD TE GAAN."

DE OPZET

Mocht je niet bekend zijn met de opzet van een Mega Man game; het idee is heel simpel: je hebt de keuze om de werelden van verschillende bad guys te bezoeken, ieder met een uniek thema gekoppeld aan bepaalde gameplay elementen. Natuurlijk is de spil het knallen met jouw wapenarm en het maken van pittige sprongen tussen veelal bewegende platformen, waarbij in het ene level de nadruk meer ligt op bewegende of verdwijnende blokken die jou het leven zuur maken, terwijl de volgende wereld vol zit met bikkelharde vijanden. Het toffe is dat je zelf bepaalt in welke volgorde je de levels doorloopt. Iedere eindbaas staat (met tegenzin) zijn krachten aan jou af, waardoor je gaandeweg veel verschillende aanvalstechnieken vergaart. Iedere eindbaas is extra gevoelig voor een bepaald soort aanval, dus het helpt als je zorgt dat je de optimale bewapening hebt alvorens voet te zetten in een bepaalde wereld. Uiteraard begint na het verslaan van alle gewone eindbazen de tocht naar Dr. Wily.





Is het Jewel Man? Tornado Man? Ice Man? Nee, het is (Dustin) Hoff Man! In z'n rol van Rain Man!





MOEILIJK

Er is echter één kenmerk dat Mega Man meer definieert dan de aanwezige spelelementen: de hoge moeilijkheidsgraad. Old school games zijn vele malen pittiger dan de meeste games van vandaag de dag, maar zelfs vroeger stond Mega Man al bekend als een uitdagende spelserie, en ook die uitdaging is behouden gebleven.
Als je recentelijk aan het gamen bent geslagen, zal het spelen van Mega Man 9 aanvoelen als een beatdown door een horde geoefende rampestampers. Wees bereid om dood te gaan en dood te gaan en nog eens dood te gaan. Om vervolgens een stukje verder te komen, en dan weer dood te gaan...

HALEN ALS

- Je niet vies bent van een potje zelfkastijding.
- Je een warm gevoel krijgt als je terugdenkt aan de 8-bit periode.
- Je al vaker Dr. Wily's kont hebt geschopt.

BIKKELS ONLY!

Kenmerkend voor de uitdaging die de Mega Man serie typeert, is het level van Ice Man uit het allereerste deel. De combinatie van de glibberige ondergrond, irritante vijanden en bizarre sprongen tussen verdwijnende blokken hebben van dit level een klassieker gemaakt.
De werelden in Mega Man 9 doen hier niet voor onder. Wel kun je ditmaal je spel opslaan na het voltooien van een wereld, waardoor het bereiken van Wily iets minder lastig is.

CONCLUSIE

Als er dit soort juweeltjes van klassieke series worden uitgebracht vind ik het persoonlijk geen enkel probleem dat Mega Man zijn draai nooit heeft weten te vinden in het 3D videogame landschap. Mega Man 9 houdt de eer van 8-bit gaming hoog.

STEVEN

SCORE **87**

De acht levels en de tocht naar Dr. Wily neemt vele uren in beslag. Vanwege de hoge moeilijkheidsgraad. En zo hoort het ook!

MEGA MAN 9
VIRTUAL CONSOLE / PSN / XBOX LIVE
CAPCOM
1 SPELER
OUT NOW
7+



MOTO GP 08

Terwijl Rossi al lang en breed kampioen is, komt Capcom nu pas met Moto GP 08. De bekende mosterd na de maaltijd of juist een lekker toetje? JJ velt het oordeel.

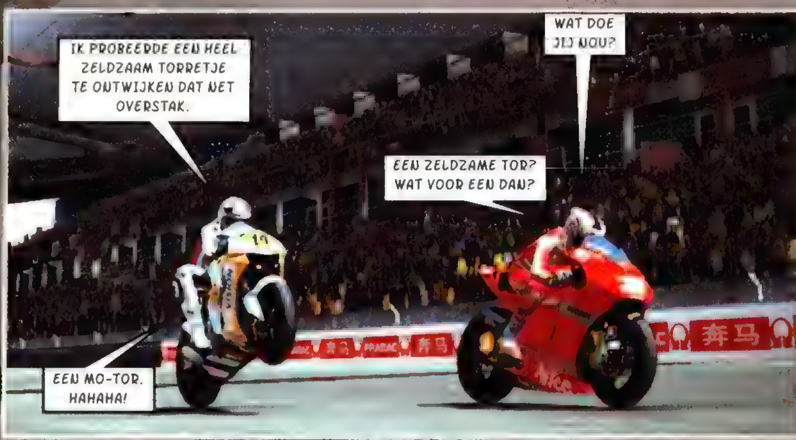
Waarom het zo lang heeft geduurd voordat Moto GP 08 in de winkels lag, weet ik niet precies, maar het blijft natuurlijk suf dat je pas na afloop van een (ben Rossi fan dus mooi) seizoen een [illegible] uitbrengt. Aan de andere kant [illegible] ik ook wel [illegible] toe aan een [illegible] Moto GP [illegible], dus het zij je vergeven.

SPOT ON

In principe zit Capcom voor mij spot on met de gameplay in Moto GP. Men heeft de game een stuk serieuzer gemaakt dan Climax, de developer van de vorige delen. De Arcade mode is voor de sufferds en staat [illegible] toe, maar de gevorderden gaan meteen aan de slag met Advanced of Simulation. En dan zal je echt het zweet in elke bocht door de bilnaad voelen gutsen.

CAREER

Nieuw is de Career mode. Je begint daarin logischerwijs als Joe Nobody in de 125 CC en moet je zien op te werken tot de concurrentie van Stoner, Rossi, Pedrosa en Hayden in de koningsklasse. De fun zit hem daarbij vooral in het "RPG-element". Omdat een rookie niet vanuit het niets de nummer 1 hoort te worden, heb je in het begin de beschikking over een motor die qua vermogen [illegible] komt. En dus hou je [illegible] bij, als je als een bezeten kan sturen en de billen [illegible]. En één fout en je ligt meteen op de laatste plaats. Omdat je punten krijgt voor je positie (kun je meenemen naar Xbox Live) en die punten kunt inruilen voor meer vermogen, meer tractie enzovoort, moet je steeds checken waar je max ligt. Dit spanningsveld zorgde bij mij voor veel fun.
Voor het overige speelt de game echter volkomen op safe en valt er eigenlijk maar weinig spectaculairs te melden.





Vreemd, zo'n nachtrace. De meeste van die jochies horen dan allang op bed te liggen.

CONCLUSIE

[illegible]

JJ

SCORE 79

Een kampioenschap rijd je in een uur of drie uit, de Career mode in een uur of tien. Maar sportgames koop je om tegen maten te spelen, dus who gives a fuck!

MOTO GP 08
XBOX 360 / PS3 / PS2 / PC
CAPCOM
AANTAL SPELERS: 1 - 12 ONLINE
OUT NOW
3+

MYSIMS KINGDOM



***Jan:* "Jeroen, mag ik Mirror's Edge doen?"**
***Jeroen:* "Grom"**
***Jan:* "Wie doet Gears of War 2 dit nummer?"**
***Jeroen:* "Grumble"**
***Jan:* "Is de Prince of Persia code al binnen?"**
***Jeroen:* "Hou je kop. Hier heb ik een game voor je, een koninklijk spel."**
***Jan:* "Tof! Vet! Welke game is het?"**
***Jeroen:* "MySims Kingdom!"**

Het eerste deel van MySims was een geslaagde spin-off van het immer uitdijende Sims universum. Eigenlijk had het niet heel veel met De Sims te maken. Hoe dan ook; het spelletje legde EA geen windeieren. De Wii en de DS versie waren samen goed voor 2,8 miljoen verkochte exemplaren! Het was dus geen kwestie óf er een vervolg zou komen maar wanneer. En zo geschiedde.
Ik moet er gelijk bij zeggen dat het Kingdom stijltje me direct meer aansprak dan het origineel. Ik geef het toe: gooi er een paar kastelen, een koning en een tovenaar tegenaan en ik ben al snel verkocht, maar in Kingdom komen de koddige personages beter uit de verf dan voorheen.



BOB DE BOUWER

Natuurlijk is dit geen spel voor de Gears of War 2 of Fallout 3 speler. Maar als je van luchtige sprookjes houdt en ook niet vies bent van Animal Crossing gameplay, dan is MySims Kingdom misschien wel de game voor jou.
Denk trouwens niet dat je kunt lanterfanten in deze koddige titel want jij bent door King Roland aangesteld als nieuwe Koninklijke Bouwer. Dat betekent dat je door het Koninkrijk reist en allerlei dingen die stuk zijn weer moet herstellen. Je moet essence verzamelen waarmee je trappen, pijpen, raderen en meubels kunt bouwen en de bevolking een handje helpt. Soms moet je gezellig doen met de inwoners om zo nieuwe opdrachten, magische perkamenten rollen en essence te verzamelen.

GEWOON LEUKER

De game huisvest twaalf eilanden en ieder eilandje kent een ander thema. Zo blijft de toch al aaibare vormgeving verrassen.
Je vindt bovendien altijd twee sidekicks aan je zijde die je op weg helpen mocht je vast komen te zitten.
De besturing loopt redelijk soepel waarbij de Wii mote ingezet wordt om fruit uit bomen te schudden, edelmetaal uit de grond te scheppen of vis te vangen.
Al met al zijn de puzzels leuker, is het sociale aspect meer ingebed in de gameplay en is de overall verhaallijn (hoe dunnetjes ook) een stuk motiverender dan het origineel.

CONCLUSIE

MySims Kingdom is een opvallend leuk spelletje geworden tussen alle vliegende kogels en rondspetterende bloed van dit najaar.

JAN

SCORE 70

Je vergeet de tijd als je MySims Kingdom aan het spelen bent.

MYSIMS
PC / Wii / DS
MAXIS / EA
1 - 2 SPELERS
OUT NOW
3+

GOOGLE PHONE

Jeroen wordt altijd heel hebberig als het om nieuwe mobieltjes gaat. Heeft ie eindelijk dat juweeltje in z'n binnenzak zitten waar ie al tijden naar uitkeek... nog geen maand later wil hij alweer iets nieuws. Zo heeft ie nu de G1 van T-Mobile op het oog.



"Natuurlijk ben ik nog tevreden met mijn W960i, alleen wil ik wel een groter scherm en zou een iets beter toetsenbord ook geen kwaad kunnen", aldus de verwende marathonloper uit Zaandam.

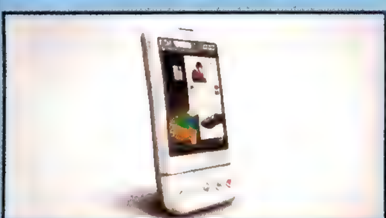
Natuurlijk had Jeroen ook nog de iPhone op z'n verlanglijstje staan, maar wat hij onlangs op het net vond, deed 'm afstappen van die gedachte.

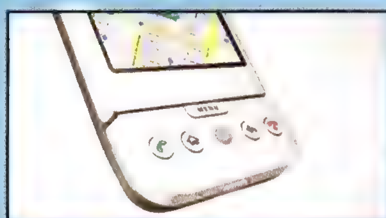
T-Mobile komt namelijk met de "G1", een toestel van HTC dat gebruik maakt van het Android besturingssysteem. Oftewel, het is een Google Phone. Wat betekent dat je dus al het gemak van Google op je telefoon hebt.

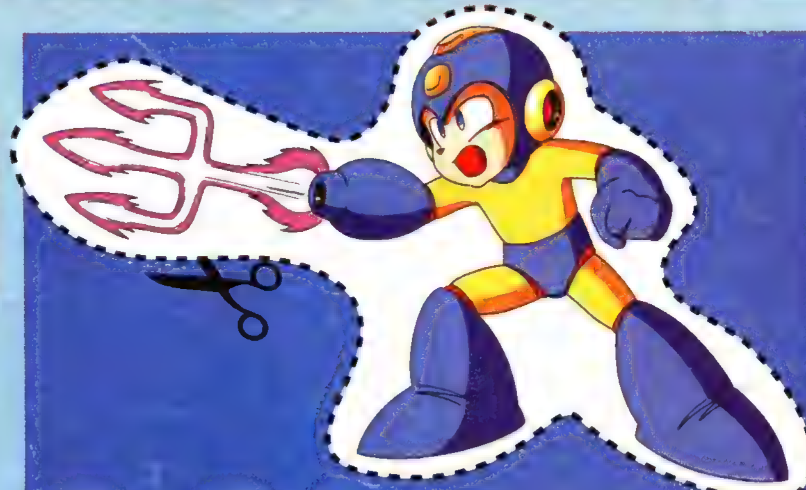
Natuurlijk blijft Jeroen een Apple junkie maar dit soort toepassingen bezorgen 'm toch een beetje een nat slipje.

"Het gemak waarmee je je mail kunt checken, Word bestanden kunt importeren naar Google docs...

I love that shit", om Jeroen nog maar eens aan te halen.







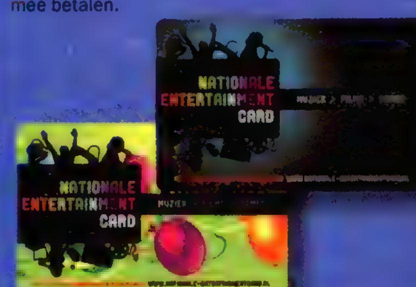
MaffeMugShot

Hé, is dat niet Mega Man? Maar waarom zit er een stippellijntje om hem heen? Nou, het is de bedoeling dat je het figuurtje (netjes) uitknipt en er vervolgens een grappige foto van maakt met je mobieltje. Hou daarbij het uitgeknipte figuurtje tussen de telefoon en het te fotograferen slachtoffer/ object en druk af!

De winnaar van vorige maand is Tonnie van Gerwen uit Zeeland



De winnaar van de MaffeMugShot wint een Nationale Enterainment Card ter waarde van 50 Euro. Met de Nationale Entertainment Card kun je dvd's, cd's en games kopen. De handige digitale kaart op pinpasformaat heeft veel extra mogelijkheden. Zo kun je met de kaart, die onbeperkt geldig is, het bedrag in delen besteden en kun je er ook online mee betalen.



GAMES

Alle games zijn getest op de Sony Ericsson W910i. De geteste games en andere zijn te downloaden via wap.powerunlimited.nl of door bijgaande code te SMS-en. Daarbij worden eenmalige kosten in rekening gebracht van 4,50 per game. Je zit dus niet vast aan een abonnement (spellen kunnen per toestel verschillen).

CASTLE OF MAGIC

GAMELOFT WWW.GAMELOFT.COM

Grootste pluspunt van Castle of Magic is dat het maar liefst een speelduur heeft van drie uur.

Oké, dat is misschien niet veel in gametermen maar voor een mobile game wel natuurlijk. Want wie zit er in godsnaam drie uur lang op zijn mobieltje te spelen? Nou, wij niet hoor.

Wat dit platformspelletje zo magisch maakt, is dat je je als kleine tovenaar kunt transformeren in diverse beesten om verder te kunnen komen in het avontuur.

Er is echter een groot probleem. De game is, tja hoe zal ik het zeggen, een beetje te makkelijk voor ons ervaren gamers.

Het mist de uitdaging die ervoor dient te zorgen dat we onze tanden erin moeten vastbijten. En dat zal voor jou vermoedelijk ook wel gelden.



SCORE: 6

PRINCE OF PERSIA

GAMELOFT WWW.GAMELOFT.COM

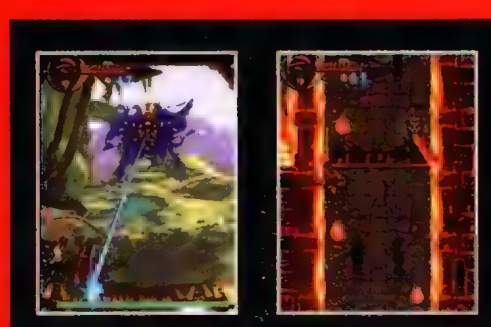
Hij staat al op de cover en er zijn maarliefst vier pagina's aan dit spel besteed, maar de game is ook nog eens te spelen op je mobiel. En we kunnen verklappen: hij is behoorlijk vet!

Allereerst ziet Prince Of Persia er verbluffend uit en met verbluffend bedoelen we ook echt watertandend goed.

Daarnaast zijn de animaties schitterend in beeld gebracht en is het leveldesign van zo'n hoog niveau dat de game gewoon op de DS uit had kunnen komen.

De gameplay lijkt overigens erg veel op die van de consoles, met heerlijke platform actie en vechtscènes die je in co-op met je metgezellin kunt voltooien.

Dus: een heerlijk speelbare en kleurrijke platformer voor de koude wintermaanden.



SCORE: 8

GRATIS

DOWNLOAD DE COVER ALS WALLPAPER



Ga naar wap.powerunlimited.nl via je browser en haal die gratis wallpaper op. Iedere maand tref je hier de nieuwste cover aan.

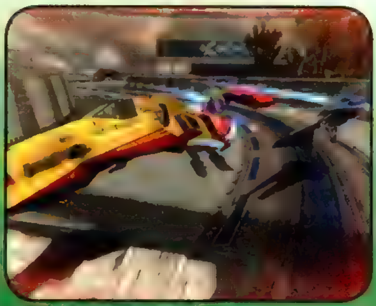
DOWNLOADABLE GAMES

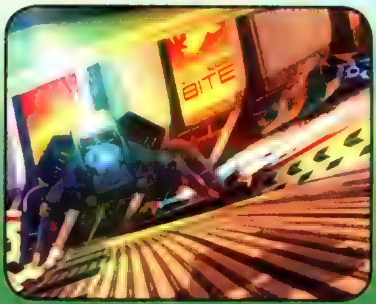
Iedere maand verschijnen er wel een paar klassiekers op de online marktplaats van de verschillende platformen. Middels deze maandelijkse rubriek proberen we jullie op de hoogte te houden, welke extreem toffe shit (5 sterren), gore bagger (1 ster) en alles daar tussenin, je daar kunt aantreffen voor jouw spelcomputer(s).

WIPEOUT HD

PLAYSTATION STORE

Eindelijk is ie er, de beste WipEout game sinds PULSE voor de PSP. En dat voor het luttele bedrag van nog geen zestien Euro!
Wat je krijgt is een retestrakke futuristische racegame die in volle 1080p glorie met een retesnelle 60fps over je dikke HD scherm raast.
WipEout HD ziet er niet alleen schitterend uit, het speelt ook nog eens fantastisch. Het is in feite PULSE maar dan in fokking 1080p, je wilt gewoon niets anders. Daarnaast kun je de game ook nog eens met acht man online spelen.
Er is echter één klein nadeel: je moet de game niet heel lang achter elkaar spelen. Daar kun je namelijk een beetje onpasselijk van worden. De actie gaat namelijk zo snel dat je beter na een uurtje je ogen even wat rust kunt gunnen.





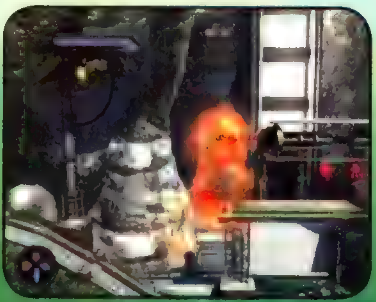
€ 15,99 SPELERS 1 - 8 SCORE ★★★★★

CRASH COMMANDO

PLAYSTATION STORE

Crash Commando is behoorlijk chaotisch, maar dan in de positieve zin van het woord. Het is een online multiplayer game waarbij je een soldaat onder je hoede neemt die drie wapens met zich meedraagt. Zaak is natuurlijk om de tegenpartij uit te schakelen. Deathmatch stijl.
De keuze van je wapen hangt sterk samen met je manier van spelen. Ben je meer iemand van up close and personal, dan is de shotgun jouw ding. Ben je iemand die van knallen houdt dan kies je natuurlijk de bazooka. Voor ieder wat wils.
De game is zoals gezegd snel en chaotisch en heeft wel iets weg van Warhawk, maar dan vanuit een 2D aangezicht. Oké, je hebt dan geen echte vliegtuigen tot je beschikking maar wel tanks, jeeps en afweergeschut. Niks mis mee.



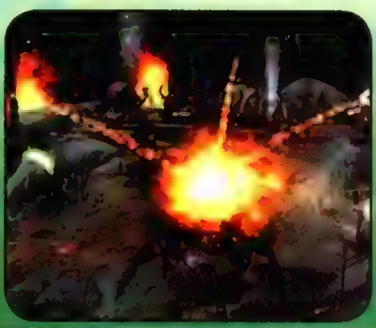


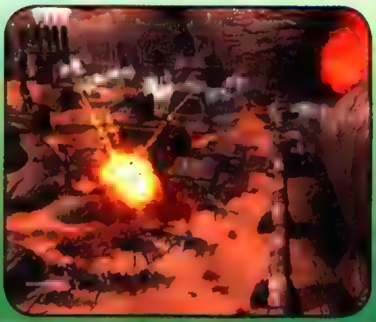
€ NNB SPELERS 1 - 12 SCORE ★★★★☆

SAVAGE MOON

PLAYSTATION STORE

Ken je dat spelletje PixelJunk Monsters? Inderdaad, dat is die game waarin je torentjes bouwde om je dorpje te beschermen tegen monsters. Nou, Savage Moon is in feite ook zoiets, alleen dan met een wat meer realistisch uiterlijk.
Het doel is echter nog steeds hetzelfde: bouw torens, schakel aliens uit, bouw meer torens, schakel nog meer aliens uit enzovoorts. Natuurlijk kun je ook nog eens je torentjes upgraden door ze sterker te maken.
Tactiek speelt een belangrijke rol in Savage Moon want je kunt niet tot in het oneindige torens blijven bouwen.
Je moet je resource goed in de gaten houden en blijven opletten waar het gevaar vandaan komt.
Savage Moon is best een aardig spelletje, maar wij gaan toch voor Pixel-Junk monsters, dat ons vooral qua stijl beter beviel.



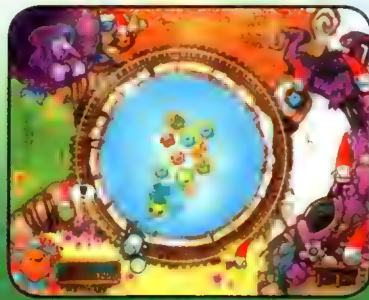


€ NNB SPELERS 1 SCORE ★★★☆☆

POTPOURRII

Wii - WARE

Het Nederlandse studiootje Abstraction Games liet zich door de loop der seizoenen inspireren om een game te maken waarin je seizoensicoontjes op elkaar moet knallen. Geel is de lente, groen is de zomer, bruin is de herfst en wit zijn Ed's billen, alsmede de winter.
Je draait een toverkanon rondom een vijvertje om seizoensicoontjes te laden en naar het midden te knallen, waarbij elk seizoen het voorgaande laat verdwijnen. Dus schiet je een geel balletje tegen een witte, dan verdwijnt de witte. Lente komt na de winter, u snapt?
Potpourrii is een vrij omslachtige, niet erg intuïtieve, geforceerd voelende en lastig bestuurbare variant op Puzzle Bobble geworden. De vormgeving is leuk, de vlieugjes Vivaldi kunnen we waarderen, maar het spel zelf munt vooral uit in overbodigheid.





800 Wii PUNTEN SPELERS 1 - 2 SCORE

EARTHWORM JIM

Wii - VIRTUAL CONSOLE

In deze 2D-platformer uit 1994 geen schattige of juist stoere hoofdrolspeler maar een regenworm in ruimtepak met mitrailleur. Hij kon aan zijn hoofd hangen, ermee rondslingeren als zweep en koeien lanceren met koelkasten. Ook riep hij vaak jippie en moest hij het opnemen tegen een dikke eindbaas die vissen braakte.
Deze absurdistische insteek was anno 1994 nog vernieuwend en hilarisch, maar ondertussen zijn we dingen als South Park gewend, en is de flauwekul nauwelijks nog een glimlach waard. De game zelf is niet slecht, maar wel een tikje te moeilijk naar onze moderne smaak.
Conclusie: Earthworm Jim heeft terecht een plaats in de geschiedenis van de videogames, maar stelt anno 2008 niet veel meer voor.



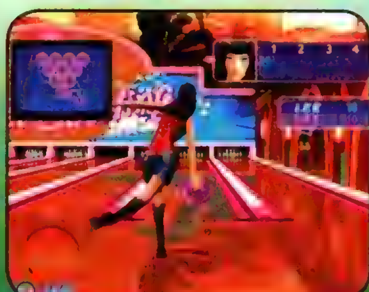


800 Wii PUNTEN SPELERS 1 SCORE

MIDNIGHT BOWLING

Wii WARE

Jongens, hij is gearriveerd hoor: Midnight Bowling! Hell yeah!
Laten we even vergeten dat dit een opgefokte versie is van een spelletje voor de mobiele telefoon, en de ontwikkelaars feliciteren met hun fantastische idee om Bowling naar de Wii te brengen. Wii-bezitters die een tweede bowling-spel zoeken, hebben nu dus de kans deze tegen een betaling van slechts acht euro aan te schaffen!
Dat de gameplay niet helemaal goed werkt, in ieder geval een stuk minder dan in het bowlingspelletje van Wii Sports dat elke Wii-speler reeds bezit, ach, wat maakt het uit. Want Midnight Bowling geeft de Bowl-ervaring een nieuwe dimensie met hip geklede personages en een heuse party mode! Echt, als bowling je ding is, ga je compleet uit je dak met deze bijzonder relevante release voor bowlers van over de hele wereld!





800 Wii PUNTEN SPELERS 1 - 4 SCORE

SHINING FORCE 2

Wii - VIRTUAL CONSOLE

Is er een toekomst denkbaar zonder console wars en fanboys? Het is nauwelijks voor te stellen. Maar waarschijnlijk wordt het nooit meer zo heftig als de strijd tussen bezitters van een SNES en Megadrive in de jaren negentig.
Dat de grootste fanboys uiteindelijk de grootste verliezers zijn, komt doordat mensen met oogkleppen niet zien wat voor moois er soms aan de andere kant van de schutting ligt.
Zo zullen maar weinig Nintendo-fans bekend zijn met het fantastische Shining Force 2, terwijl dit Fire Emblem-achtige spel met een Zelda-achtig verhaal toch echt iets is voor de typische Nintendo-man.
Gelukkig is de Nintendo-man tegenwoordig in het bezit van een Wii met download-functie, zodat hij Shining Force 2 voor slechts 8 euro kan binnenhalen om de schoonheid te zien waar hij in 1994 blind voor was.





800 Wii PUNTEN SPELERS 1 SCORE

COLOFON

POWER UNLIMITED
HUB uitgevers

HOOFDREDACTEUR Niels Roodenburg
ADJUNCT HOOFDREDACTEUR Jeroen Roding
EINDREDACTEUR Ed Wiggemans
REDACTIE Jan-Johan Belderok, Steven Saunders, Wouter Brugge, Maarten Blonk, Jan Meyroos, Jurjen Tiersma
REDACTIE-ADRES Power Unlimited, Postbus 1913, 2003 BA Haarlem
INTERNET www.pu.nl
VORMGEVING M2Industries, Amsterdam
ILLUSTRATIES Jordi Peters
MARKETING Jackie Bekouw, Daniël Hendrikse, Veronique de Groot
UITGEVER Martin Smelt
DIRECTIE Wouter Hendrikse, Richard Mul, Hans Nusselder
ADVERTENTIES AANLEVEREN
Mirella van der Willik, m.vd.willik@hub.nl, tel. 023 543 00 21
ACCOUNT MANAGERS Ivo Meijer, Pim Versteijne, Janet Robben, Jeremy Noa, Rocky Wilson
COMMERCIEEL MANAGER Danny Francken
ABONNEMENTENADMINISTRATIE Ingrid van der Aar, Tanja Ekel
DRUK Roto Smeets Utrecht

Abonnementen
Abonneren kan via de website www. pu .nl
Power Unlimited verschijnt 12 maal per jaar en kost voor één jaar € 41,40 (met ingang van PU1 2009 losse nummers €3,85). Een abonnement wordt alleen in Nederland en België toegezonden en wordt automatisch verlengd voor eenzelfde periode, tenzij je uiterlijk twee maanden voor vervaldatum schriftelijk opzegt.
Verhuisberichten en bezorgklachten kunnen doorgegeven via de website of per mail. Ook vragen over het abonnement graag mailen aan abonnementen@hub.nl. Schrijven naar HUB Uitgevers, postbus 3389, 2001 DJ Haarlem, of faxen: 023 - 5451843.
Op werkdagen kun je ook bellen tussen 10 en 14 uur naar tel. nr 023 - 5364401.



ACHTERAF IS 'T MAKKELIJK LULLEN

- ★ We begrijpen best dat publishers het niet op prijs stellen als je te veel van de verhaallijn van een game verklapt. En we willen de lezers ook geen spoilers brengen. Maar het A4'tje dat Epic bij de reviewcode van Gears of War 2 bijsloot, ging zo ver dat je het zowat over 90% van de game niet mocht hebben. Op papier zetten wat je WEL mocht vertellen had een kortere tekst opgeleverd.
- ★ Ze zeggen altijd dat gamejournalisten objectief moeten zijn. Maar deze maand bleek maar weer eens hoe lastig dat is. Iedereen ziet dat games als Gears of War 2, Fallout 3 en LittleBigPlanet goed zijn. Maar zou iedereen ze ook spelen… Smaak is toch vaak een niet te onderschatten gevoel.
- ★ Microsoft heeft heel even overwogen om Red Alert 3 niet op de Xbox 360 uit te laten komen. De titel van de game zou te beladen zijn voor deze console…
- ★ Het is ongelofelijk maar waar: er lijkt een game van een film uit te gaan komen die echt goed is! Het ziet er namelijk naar uit James Bond Quantum of Solace eindelijk laat zien hoe het wel moet. Zou het te maken hebben met het feit dat hoofdrolspeler Daniel Craig zelf een fervent gamer is…
- ★ Fable 2 is echt een hele leuke game geworden waar veel redacteuren een meer dan goede tijd mee hebben, maar kan die Peter Molyneux niet eens één keer zijn waffel houden en stoppen met al die beloften. Nu kondigt hij namelijk alweer aan dat zijn volgende game gameplay bevat die nog nooit vertoond is. Vind je het gek dat de hele pers er dan als een haai op duikt.

TE LAAT DEZE MAAND

Elke maand proberen we een of meer pagina's vrij te houden voor die ene topgame die op het aller, allerlaatste moment tóch nog op de redactie arriveert. Dit nummer hadden we een plaatsje gereserveerd voor de nieuwe Bond game die, zo was ons beloofd, nog net voor de deadline afgeleverd zou worden. Helaas, Quantum of Solace haalde het niet. Maar ach, dan hebben we volgende maand weer iets om naar uit te kijken, want als de voortekenen ons niet bedriegen gaat ie supervet worden.

TO DO LIST

- ELKAAR HELEMAAL VERROT SCHIETEN IN CA OF DUTY: WORLD AT WAR. LEVE DE PERK!
- DE BESTE SPORT-, RACE- EN SHOOTERGAMES VAN HET JAAR ZIJN WEER BINNEN EN DUS GAA WE EENS CHECKEN WIE ER DE GROOTSTE DIGITALE PENIS HEEFT OP DE REDACTIE.
- XBOX LIVE EN PSN ZIJN NATUURLIJK AL VRIJ VET, EN ZE KRIJGEN DE KOMENDE WEKEN NÓG EEN DIKKE KWALITEITSINJECTIE DOOR AL DIE TOPGAMES DIE UITKOMEN. KUN JE EINDELIJK STOPPEN MET MOTORSTORM, RESISTANCE, FIFA 08, GEARS OF WAR, CALL OF DUTY 4: MODERN WARFARE EN HALO 3.
- ONS WEER EENS ONDERDOMPELEN IN DE BONTE WERELD VAN DE E-SPORTS BIJ DE WORLD CYBER GAMES FINALES IN KEULEN. DE MANNEN ZITTEN ALLEMAAL IN LASTIGE POULES DUS GOUD HALEN WORDT EEN FLINKE KLUS. WE VERTROUWEN ER DAAROM MAAR OP DAT DUITSLAND OOK BIJ DEZE JONGE GENERATIE, HET BESTE UIT DE NEDERLANDERS NAAR BOVEN WEET TE HALEN.
- WETEN DAT WE OOK NA DEZE MAAND NOG NIET KUNNEN RUSTEN WANT GAMES ALS PROTOTYPE, CALL OF DUTY: WORLD AT WAR, JAMES BOND EN LEGENDARY KOMEN ER NOG AAN. ZEG MAAR BYE BYE TEGEN DE WINTERSPORT. DAT WORDT EEN WEEKJE Wii-PLATE IN BALKONIA.

CHICK VAN DE MAAND

NATUURLIJK IS LARA CROFT WEER CHICK VAN DE MAAND. JE ZET EDWIN VAN DER SAR TOCH OOK NIET OP DE BANK? MAAR OMDAT WE DE ANDERE APPETIJTELIJKE DAMES NIET BIJVOORBAAT AF WILDEN SCHRIJVEN, KRIJGT DIT KEER OOK DE NUMMER TWEE EEN EERVOLLE VERMELDING. MET ÉÉN SNOTNEUS TEGEN, KOOS DE JURY VOOR BAYONETTA, DE BUITENGEWOON FRAAI GEPROPORTIONEERDE DAME UIT DE GELIJKNAMIGE GAME. SNEL, MOOI, GEVAARLIJK, EN DIE BRIL... DAAR WORDEN WE STIEKEM TOCH BEST WEL EEN BEETJE GEIL VAN.



CHECK DIE NIEUWE SITE DAN!

Na twee jaar houten achtergrond vonden we het welletjes, en daarom hebben we afgelopen maanden keihard gewerkt en een hele nieuwe site uit de grond gestampt! Het resultaat mag er zijn, al zeggen we 't zelf. Dus pak je toetsenbord en tik: WWW.PU.NL! Voor je dagelijkse portie gratis onzin die er toe doet!

GAMES SCOREN MET SINT & KERST

Wil je vette games in je schoen of onder de Kerstboom, zonder dat de gever ervan meteen een lening bij postkrediet hoeft af te sluiten? Check dan deze tips.

1. GENOEG INFO
Geef genoeg info op je verlanglijstje. Dus minstens de titel van het spel én het platform. Zo voorkom je dat je FIFA 09 voor de PS3 krijgt terwijl je toch echt de Xbox 360 versie vroeg. En ja, we spreken uit ervaring…

2. GAMESHOPS & TWEEDEHANDS
Gameshops zijn vaak net een paar euro goedkoper dan de grote winkelketens, en het personeel is in de regel beter geïnformeerd. Let vooral ook op de tweedehands games.

WAAR WAS DE REDACTIE DEZE MAAND MEE BEZIG?

15% Vrienden en vriendinnen uitleggen dat het de schuld is van de publishers dat we alleen nog maar aan het gamen zijn.

9% Bizarre keuzes maken: Gears of War 2 of Fallout 3 of toch eerst Far Cry 2?

10% Toch maar eens aan de lieslaarzen gaan, anders past naast de chocoladeletter, Guitar Hero World Tour of Rock Band er niet in.

7% Ons verbazen over het feit dat zoveel games met de feestdagen het toevoegsel '2' dragen. Als ze nu maar niet '2' keer zo duur zijn...

11% Weten dat we Steven de komende weken weer kwijt zijn aan de "ziekte" die World of Warcraft: Wrath of the Lich King heet. Terwijl hij dus ook nog Warhammer en Lord of the Rings online moet bijhouden...

6% Lachen als Jan tegen de TV praat tijdens een potje EndWar.

10% Wennen aan het feit dat FIFA koning is.

10% Rouwen om PES. Is toch een beetje alsof je vriendin vreemdgaat.

14% Ons kapot lachen om de levels die collega's wereldwijd met LittleBigPlanet maken. Kun je nagaan wat er gaat gebeuren als de gamers zelf straks los gaan...

8% Hopen dat de Sint de PU leest, zodat we geen boute games cadeau krijgen.

- JA JEROEN, JIJ MAG ECHT TRANSFORMERS VOOR DE DS BESPREKEN. DA'S BELOOFD.
- HEEFT IEMAND DE DOOS MET KERSTBALLEN GEZIEN?
- JONGENS, WAT MOETEN WE TOCH MET AL DIE FEESTSPELLETJES?
- MAARTEN, WAKKER WORDEN! JAMES BOND IS EINDELIJK BINNEN!
- EN JA HOOR, WE KUNNEN GAAN BOUWEN MET BANJO EN KAZOOIE.
- JJ, JE KUNT HELEMAAL LOS IN CALL OF DUTY WORLD AT WAR!!!!
- STEVEN, INTERESSE IN RESIDENT EVIL 5?
- WIL IEDEREEN ZIJN GOEDE VOORNEMENS EVEN INLEVEREN?
- JONGENS, MOETEN WE DAT Wii MUSIC NU ECHT SERIEUS NEMEN?
- WOUTER, GOOI DE GOORSTE FATALATIES ER MAAR UIT IN MORTAL KOMBAT VS DC.

- ALLES ONDER VOORBEHOUD NATUURLIJK -

PU 181 LIGT 19 DECEMBER IN DE WINKEL

3. ONLINE
Soms is het kopen van spellen online goedkoper, zeker als je meerdere games tegelijk koopt. Wel even checken of er nog bezorgkosten bijkomen.



4. BUDGET
Voor ieder platform zijn er Classic of Platinum reeksen. Games die al wat ouder zijn, zijn soms zeker nog de moeite waard. Tips: God of War PSP, Gears of War 1.

5. BUNDELS
Als je 't durft een spelcomputer te vragen, maak de gulle gever dan attent op bundels (console + 1 of 2 games). Uiteindelijk ben je dan altijd goedkoper uit dan los een console en los games te kopen.

6. LIEVER GAMES
Maak de gevers in kwestie vriendelijk doch resoluut duidelijk dat je liever één toffe game krijgt dan een berg marsepein, sportsokken, onderbroeken en speculaaskoeken.

"LEUKSTE" NIET GEPLAATSTE BIJSCHRIFT

BESTE ONDERDANEN. IK HEB NET BESLOTEN OM MET ONMIDDELLIJKE INGANG IEDEREEN MET EEN ZEEMANSPET OP TE LATEN EXECUTEREN!



JORDI PETERS





THE NEXT GENERATION OF FIGHTING GAMES HAS ARRIVED
MORTAL KOMBAT VS DC UNIVERSE
WHICH SIDE WILL YOU CHOOSE?
Unique Fatalities and Heroic Brutalities.
Freefall and Klose Kombat.
Brutal signature moves.
Out in November
www.worldscollide.com
16+
www.pegi.info
PLAYSTATION 3
XBOX 360 LIVE
MIDWAY
www.midway.com
MORTAL KOMBAT® VS. DC UNIVERSE Software © 2008 Midway Amusement Games, LLC. MORTAL KOMBAT, the dragon logo, MIDWAY, and the Midway logos and all character names are trademarks or registered trademarks of Midway Amusement Games, LLC. Used by permission. Distributed under license by Midway Home Entertainment Inc. All other trademarks are the property of their respective owners. All rights reserved. Midway Home Entertainment Inc. and its affiliates do not monitor, endorse or accept responsibility for the content of any non-Midway website. "PlayStation", "PLAYSTATION" and "PS3" are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies and are used under license from Microsoft.
DC UNIVERSE and all characters, their distinctive likenesses, and related elements are trademarks of DC Comics © 2008. All Rights Reserved. WBIE LOGO, WB SHIELD: TM & © Warner Bros. Entertainment Inc. (s08)